

C&C Generals
ALLE 22 MISSIONEN GELOST!
Tipps & Tricks-Heft zum Herausnehmen

Games PRO-TIPPS
GENERALS KOMPLETT GELOST
Alle Taktiken
Alle Einheiten
Alle Missionen

Ist Ihr PC fit für Unreal 2 + C&C Generals?

EXKLUSIV: UNREAL 2 ZUSATZ-LEVEL AUF DVD!

- Testcenter: Geniale Grafik, aber Ruckelgefahr!**
- Verblüffend einfache Tuning-Tricks für jeden PC**
- Megatests auf 16 Seiten + über 20 Minuten Videos**

TEST



TEST: SPLINTER CELL
Komplett gelöst auf 12 Seiten: Die raffinierten Tricks der Profis!

HARDWARE



RADEON ODER GEFORCE?
Neu: ATI-Grafikkarten im Test & Tuning-Special für Nvidia-Chips

AUF DVD: 14 Demos, 19 Videos, 28 Updates und Hardware-Treiber sowie jede Menge Spieler-Tools

TOP-DEMO



ANNO 1503 - DIE DEMO
Selbst ausprobieren: aufbauen und kämpfen

BLITZKRIEG
Demo: Ist das Sudden Strike 3?

I.G.I. 2: COVERT STRIKE
Demo: Genialer Schleich-Shooter

BLACK HAWK DOWN
Demo: Kampf dem Terror

SPLINTER CELL (NEU)
Demo: Jetzt mit optimierter Grafik

18 VIDEOS & TRAILER

TROPICO 2

FREELANCER

BREED & YAGER





Der Tod lauert überall:

VIETCONG

Vietnam 1967. Die Hölle auf Erden. Du führst eine US-Spezial-Einheit durch über 20 Missionen, die dich zu den verschiedensten Schauplätzen des Krieges führen. Die dichte Atmosphäre des Dschungels und der Realismus von VIETCONG werden dich in ihren Bann ziehen. Deine einzige Chance: dein Team und deine Ausrüstung. Besiege in der Einzelspieler-Kampagne einen fast unsichtbaren Feind. Oder wechsle im Mehrspielermodus die Seiten, um für den Vietcong zu kämpfen. Diesen Trip vergisst du nicht.



Coming soon!

www.vietcong-game.de





EDITORIAL
 PETRA MAUEROEDER CHRISTIAN MÜLLER



EXKLUSIVE BEILAGE
 FÜR DVD-KÄUFER
 TIPPS-BOOKLET
 C&C GENERALS

Nicht nur die Hippos sind happy ...

Dienstag | 14. Januar 2003

Die aktuellen IVW-Zahlen belegen: Im vierten Quartal des vergangenen Jahres wurden erneut mehr PC-Games-Hefte verkauft als im Quartal zuvor – und sogar mehr als im gleichen Zeitraum des Vorjahres. Ein prima Ergebnis, erst recht in Anbetracht der Tatsache, dass viele Computerzeitschriften – von **PC Welt** bis **Bravo Screenfun** – zum Teil deutliche Auflagen-Federn lassen mussten. Ihr Vertrauen motiviert uns sehr und wir danken allen Leserinnen und Lesern für die ungeborene Treue! Wir versprechen Ihnen, dass wir weiterhin wachsam bleiben, kritisch berichten und Problemfälle wie **Anstoß 4** nicht unter den Tisch kehren.

Freitag | 17. Januar 2003

Normalerweise lehnen wir Tests in den Niederlassungen von Herstellern strikt ab. Doch bei **Unreal 2** machen wir eine Ausnahme, weil wir zwei Tage „unbetreut“ in aller Ruhe spielen können: Mit großem Hardware- und Kamera-Gepäck reist unser dreiköpfiges Test-Team zu Infogrames nach Frankfurt, spielt den Shooter komplett durch und testet die Performance auf den verschiedensten Systemen. Deshalb können wir Ihnen schon jetzt einen umfassenden Test (Seite 54), einen interaktiven Test auf DVD sowie handfeste Tuning-Tipps (Seite 133) liefern.

Dienstag | 21. Januar 2003

Was haben Ü-Eier und Spielermagazine gemeinsam? Klar, beide sind unterwegs im Auftrag ewiger Jugend und Glückseligkeit. Doch für den Bundesfinanzminister sind dies klassische „Kombiprodukte“ – also „Lebensmittel + Spielzeug“ oder „Heft + CD/DVD“. Und die will er in Zeiten knapper Kassen deutlich höher besteuern: Statt sieben Prozent Mehrwertsteuer (wie für Lebensmittel und Zeitschriften üblich) sollten künftig 16 Prozent gelten. Nach geharnisstem Protest von Zeitschriftenverlegern und Handel hat der Finanzausschuss des Bundestags diese Steuererhöhung nun doch gekippt, die nicht nur die Happy Hippos empfindlich getroffen hätte –

auch die Verlage hätten die höheren Kosten entweder an ihre Leser weitergeben oder bei Redaktion und Produktion sparen müssen. (Spar-)Schwein gehabt!

Mittwoch | 22. Januar 2003

Die guten Kontakte zu den Entwicklern machen's möglich: Senior Level-Designer Matthias Worch von Legend bringt den PC-Games-Lesern bei, wie man Karten mit dem **Unreal 2**-Editor entwirft. Dazu auf DVD: alle Editor-Dateien zum Schritt-für-Schritt-Nachvollziehen (Seite 137) und ein von Matthias persönlich gestalteter Level, den es nur bei PC Games gibt.

Freitag | 24. Januar 2003

Finale Redaktionskonferenz – und die Entscheidung: Wie heißt unser Spiel des Monats? **Splinter Cell** wegen der frischen Spielidee, der atemberaubenden Atmosphäre, der spektakulären Grafik? **C&C Generals** wegen des genialen Balancings, der atemberaubenden Atmosphäre, der spektakulären Grafik? **Unreal 2** wegen der spannenden Einsätze, der atemberaubenden Atmosphäre, der spektakulären Grafik? Sie sehen: Leicht war die Entscheidung diesmal nicht. Welches Spiel sich warum mit 3:2:2 Stimmen durchgesetzt hat, enthüllen wir ab Seite 54.

Samstag | 25. Januar 2003

Unsere Hardware-Profis sind aufgeregt wie Fünffährige vor der Beschörung: Die allererste Geforce FX auf europäischem Boden trifft an diesem Samstag in der Redaktion ein – und das ist auch kaum zu überhören (warum, lesen Sie auf Seite 16). Weil das ganze Wochenende über durchgebencht und getestet wird, können wir Ihnen – wegen der Last-Minute-Infos ausnahmsweise im News-Teil – schon jetzt eine Einschätzung der neuen Nvidia-Grafikkip-Generation geben.

Einen närrischen Februar und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

RÜDIGER STEIDLE



DAVID BERGMANN



FLORIAN WEIDHASE



... steht hier zwar neben einem russischen Entwickler, aber auch ein bisschen neben sich selbst (aufgrund am Vorabend verkosterter Moskauer Getränke-spezialitäten). Trotzdem war nach der Vorführung klar: **Battlefield Command** wird eines der spannendsten Echtzeit-Strategiespiele 2003!

... hat's verbackt: 13 Cheeseburger wollte er innerhalb von 39 Minuten verdürken – so zumindest der Wetteinsatz. Seinen buchstäblich vollmundigen Ankündigungen folgten jämmerliche neun Burger in 29 Minuten – das reicht noch nicht fürs Guinness-Buch. Weiterüben!

... ist Nachteinsätze gewohnt – vor allem, wenn er und sein wackeres Tipps & Tricks-Team aufwendige Projekte wie das **C&C Generals**-Booklet stemmen. Zur Beurteilung: Das Foto stammt von der Silvester-Fete 2002/2003 unter dem Motto „Vampire“. Links: Harald Wagner.

Inhalt 3/2003

Aktuelles

Editorial	3
Hitlisten	18
Leser-Charts	18
Release-Termine	20
Spacemat	191
Top Ten	18

News

Activision kauft Filmrechte	16
America 2	10
Anno 1503	9
Anstoß 5	9
Ascaron reduziert	16
Black & White 2	12
CeBit 2003	14
Counter-Strike 1.6	9
Crashday	9
Devastation	9
Die zehn besten dt. Spielehersteller	17
Double K	12
Elite Force 2	8
Geforce FX	16
Greyhawk: The Temple Of Elemental Evil	14
GTA: Vice City	14
Holiday World	9
Indy Racing League	12
Internationale Spielepreise	10
Jedi Knight 3	9
Jowood kämpft	16
Jugendschutz: Keine Verschärfung	8
Master of Orion 3	14
Matrix	9
Max Payne 2	9
Men of Valor: Vietnam	8
Metal Gear Solid 2: Substance	10
Neo Software umbenannt	16
Neocron: Dome of York	9
Neue Unreal-Spiele	16
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	14
Rage am Ende	16
Raven Shield	14
Restricted Area	14
Rome: Total War	12

Sacred	12
Tomb Raider Special Edition	14
Vivendi-Universal Publishing verkauft?	14
Vivisector	9
Warcraft 3: Frozen Throne	8
Was macht eigentlich ... ?	10
Wolfenstein: Enemy Territory	14

Vorschau

Pixelpracht	28
-------------	----

Strategie

Battlefield Command	34
Knightshift	40
Praetorians	38
Tropico 2: Pirate Cove	30

Action

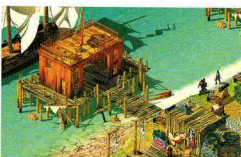
Freelancer	42
I.G.I. 2: Covert Strike	46
Vietcong	44

Abenteuer

C.S.I.	48
--------	----

Sport

Downtown Run	50
--------------	----



Tropico 2

Vergnügungssüchtige Seeräuber, revoltierende Gefangene, mächtige Gegner – in der mittelalterlichen Karibik wird es nicht einfach sein, sich als König der Piraten zu behaupten.

Test

So testen wir	53
---------------	----

PC-Games-Einkaufsführer

Classics und Budgetspiele	127
Neuerscheinungen	126
PC-Games-Top-100: Referenzspiele	124
Schwarze Liste	126
Spiele-Sammlungen	126
Zusatz-CDs und Add-ons	126

Spiel des Monats

Unreal 2 – The Awakening	54
--------------------------	----

Strategie

Command & Conquer Generals	68
Daimyo	89
Die Gilde: Gaukler, Gruften & Geschütze	84
Fußball Manager 2003: Feedback	67
Highland Warriors	80
Impossible Creatures	78
Q-Boot	88
Scrabble 2003 Junior	88
Scrabble 2003	88
Ski Park Manager 2003	82
Ski Resort Tycoon 2	86
War and Peace	86

Action

3D Missile Command	105
Battlefield 1942: The Road to Rome	102
Inquisition	104
James Bond 007: Nightfire: Feedback	93
Sharp Shooter	104
Splinter Cell	94
Stunt Island Xtreme	107
Sven Zwo	106
Toy Factory	106

Abenteuer

Elixir	117
Grom	114
Paradise Cracked	112

AKTUELLES

Spiele auf DVD



Eine deutlich höhere Speicherkapazität, ein effektiverer Kopierschutz, geringfügig höhere Herstellkosten – die DVD hat gegenüber der CD-ROM unbestreitbare Vorteile. Aber warum gibt es dann keine DVD-Spiele?

S. 24

VORSCHAU

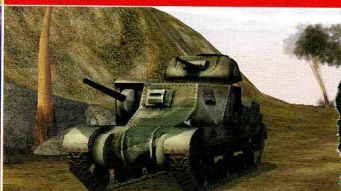
Vier Jahre alt und dennoch up to date – das Welt-raum-Epos Freelancer ist von einer anderen Welt. Lesen Sie, wie ein derart alter Titel neue Maßstäbe für Sci-Fi-Actionspiele setzen wird.

S. 42

Freelancer



TEST



Der Multiplayer-Krieg weitet sich aus: Die neue Front von Battlefield 1942 verläuft quer durch Italien. Auf Seite 141 finden Sie überlebenschwichtige Proftipps.

S. 102

Battlefield 1942: The Road to Rome

SUPER-PRÄMIEN ABGREIFEN!

HOLEN SIE SICH PC GAMES IM ABO. JETZT!

Nähere Informationen auf S. 122 und <http://abo.pcgames.de>



Unreal 2

Offensichtlich inspiriert von den besten Sci-Fi-Filmen der letzten 25 Jahre, hat Legend einen bemerkenswerten Ego-Shooter und das Spiel des Monats erschaffen.

Runaway: Feedback	109
Shadow of Memories	116
Silent Hill 2 - Director's Cut	110

Sport

Biathlon 2003	121
Big Scale Racing	120
Moorhuhn Kart XXL	121
NBA Live 2003: Feedback	119

Tipps & Tricks

Inhalt	129
--------------	-----

Komplettlösung/Spieltipps

Battlefield 1942: The Road to Rome	141
Splinter Cell	145
Unreal 2 - The Awakening: Editor-Guide	137

Kurztipps

007 James Bond: Nightfire	131
Anno 1503	132
Aquanox 2	131
Gothic 2	130
Mafia	131
NBA Live 2003	132
Neverwinter Nights	132
NHL 2003	132
Runaway	131
Splinter Cell	131
Tiger Woods PGA Tour 2003	132

Hardware-Hilfe

Athlon XP	135
Funk- Funk-Eingabegeräte	136
Geforce4 MX-460 übertakten	135
Geforce4 Ti-4200	136
Hardware T&L	136
Hotas Cougar von Thrustmaster	135
Matrox Parhelia-512	135
Nforce2	135
Splinter-Cell-Demo	136

Tuning-Tipps

C&C Generals	133
Unreal 2: The Awakening	134

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

Grafikkarten bis 200 Euro	180
Grafikkarten bis 200 Euro	180
Hardware: Referenz-Produkte	181
Rechner des Monats	181
Welcher Chip für welchen Prozessor?	180

News

Adi MicroScan S600s	162
Ati Radeon 9100	162
Hercules Fortissimo III 7.1	162
Interview: Asus über Mainboard-Trends	163
Maxtor Serial-ATA-Festplatten	163
MSI Ti-4800-SE	162

Test

Lautsprecher: Logitech Z-680	178
Monitor: Videoseven L17M	178
Soundkarte: Terratec Aureon 5.1 Fun	178

Grafikkarten

Gigabyte Maya II Radeon 9500	164
Hercules 3D Prophet 9700	164
Neue Elsa Gladiac 9500 Pro	164
Neue Elsa Gladiac 9500	164
TripleX G4 Ti-4200 8X Mill. Silver	164
Xelo Radeon 9500	164

Geforce-Tuning

Mit diesen Tipps holen Sie das letzte Quantchen 3D-Leistung aus Ihrer Geforce3- oder Geforce4-Grafikkarte heraus - bei verbesserter Grafikqualität!

Funknetzwerke

Nie wieder durch Wände bohren, nie wieder lästige Kabelbrüche - mit einem Funknetzwerk können Sie PCs vernetzen, gegeneinander spielen und gemeinsam im Internet surfen.

Service

DVD- und CD-Anleitungen	182
Gewinnspiel: Feedback	185
Impressum	192
Inserentenverzeichnis	192
Kontaktadressen	192
Leserbriefe	190
Rosiss Rumpelkammer	188
Schnappschuss	189
Vor zehn Jahren	194
Vorschau	194

TEST



S. 68

Grafischer Bombast und 3D-Technologie - C&C bricht mit seiner Vergangenheit. Alles nur Augenwischerei oder hat die weltbekannte Serie endlich Innovationen zu bieten?

C&C Generals

TIPPS & TRICKS



S. 145

Ein Taktik-Shooter, in dem die Schußwechsel am wenigsten Spaß machen - Splinter Cell setzt nicht nur grafische Maßstäbe. In unserem Test auf S. 94 legen Sie alle Einzelheiten über den Agenten-Thriller, in der Komplettlösung erfahren Sie den elegantesten Weg durch das Spiel.

Splinter Cell

HARDWARE



S. 176

Dank neuer Funksysteme ist der Aufbau eines Heimnetzwerkes auch ohne Maurer-Arbeiten machbar. Wir stellen kostengünstige Lösungen vor und verraten, wie die Installation gelingt.

Funknetzwerke

GENTLEMEN, PLEASE START YOUR ENGINES!

GRATIS: DOPPELTER SPEICHER*

bei allen Online Bestellungen
eines Inspiron® Notebooks
oder Dimension® PCs

*Angebot limitiert auf max. 5 Systeme
pro Kunde, solange Vorrat reicht. Gültig
für den beworbenen Standardspeicher.

Alle Systempreise inkl. MwSt.
und zzgl. 75 € Versand.



New: Pocket-PC von Dell

Asim® XS Handheld (PDA) –
perfekt mobil arbeiten mit
der idealen Ergänzung zu
Ihrem Notebook!

Intel® XScale® Prozessor
bis 400 MHz, bis zu 64 MB
SDRAM, bis 48 MB Intel®
StrataFlash® ROM, 3,5" QVGA
TFT Display (240 x 320),
Microsoft® Pocket PC 2002
Premium. Alle Details unter
www.dell.de/peripherals
ab 289 € zzgl. 11,60 € Versand

"Super Produkt"
Pocket PC Magazin (1–2/03)
hat Dell beim Asim® XS
durchschaut. „Ein tolles
Produkt hervorheben und dann
zu einem Hammerpreis ver-
kaufen.“ Wertung „Sehr gut“,
Preis/Leistung „Hervorragend“.

Keine Versandkosten!
Ausgewählte Zubehör-
Produkte liefern wir Ihnen
bei Online Bestellung bis
zum 28. Februar 2003
versandkostenfrei!
www.dell.de/peripherals



Dell® Allround PC Dimension® 2350

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 1.80A GHz
- Intel® 845PE Chipset mit 400/533 MHz FSB
- 128 MB PC1600 Single Channel DDR-SDRAM, max. 1024 MB
- **+ 128 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- 30 GB Ultra ATA-100 Festplatte
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Intel® Extreme Graphics mit 48 MB Dynamic Memory
- Integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss vorne
- 48x CD-ROM Laufwerk
- 6x USB 2.0 Hi-Speed Schnittstellen, davon 2 vorne
- Microsoft® Windows® XP Home (OEM) auf Recovery CD¹
- Microsoft® Works 7.0 (OEM)² und Norton Anti Virus (OEM)³
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

699 €⁽⁸⁾

Systempreis ohne Monitor.
Aufpreis für Microsoft® Office
XP SB (OEM) nur 267 €

Upgrades

- Dell® M782 17" UltraScan Monitor nur 231 €⁽⁸⁾**
- mit 60 GB¹ Festplatte, 7200 Upt./min. • 47 €⁽⁸⁾
 - mit 18x DVD-ROM oder 48x CD Brenner • 70 €⁽⁸⁾
 - mit 3 Jahren Vor-On-Service am nächsten Arbeitstag⁴ • 129 €⁽⁸⁾
 - **Aufpreis für 2.0A GHz nur 54 €⁽⁸⁾**
 - **Aufpreis für 2.40A GHz nur 116 €⁽⁸⁾**

Finanzierung schon ab 22,96 € mtl./Laufzeit 36 Monate⁵

☎ 1020-00102

Dell® Economy PC Dimension® 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40 GHz
- Intel® 845PE Chipset mit 400 oder 533 MHz FSB
- **+ 256 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- **+ 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- **60 GB¹ Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 Upt./min**
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- Integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss vorne
- **18x DVD-ROM und 48x/24x/48x CD-RW Combo Laufwerk**
- Microsoft® Windows® XP Home (OEM) auf Recovery CD¹
- Microsoft® Works 7.0 (OEM)² und Norton Anti Virus (OEM)³
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

929 €⁽⁸⁾

Systempreis ohne Monitor.
Aufpreis für Microsoft® Office
XP SB (OEM) nur 267 €

Upgrades

- Dell® M902 19" Monitor nur 289 €⁽⁸⁾**
- mit 120 GB¹, Festplatte 7200 Upt./min. • 82 €⁽⁸⁾
 - mit 128 MB ATI Radeon® 9700 TX Grafikkarte • 174 €⁽⁸⁾
 - mit 4x DVD-RW Laufwerk • 222 €⁽⁸⁾

Aufpreis für 2.53B GHz nur 58 €⁽⁸⁾

Aufpreis für 2.66B GHz nur 174 €⁽⁸⁾

Finanzierung schon ab 30,55 € mtl./Laufzeit 36 Monate⁵

☎ 1020-04102

Dell® Executive PC Dimension® 8250

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.56B GHz, 533 MHz PSB
- Intel® 890 Chipset mit 533 MHz FSB
- **256 MB PC1600 Dual Channel RDRAM**
- **+ 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- **120 GB¹ Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 Upt./min**
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB ATI Radeon® 9700TX Grafikkarte (DVI und TV Out)**
- Integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss vorne
- **18x DVD-ROM und 48x/24x/48x CD-RW Laufwerk inkl. Software**
- 8x USB 2.0 Schnittstellen, davon 2 vorne
- Microsoft® Windows® XP Home (OEM) auf Recovery CD¹
- Microsoft® Works 7.0 (OEM)² und Norton Anti Virus (OEM)³
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.399 €⁽⁸⁾

Systempreis ohne Monitor.
Aufpreis für Microsoft® Office
XP SB (OEM) nur 267 €

Upgrades

- Dell® E1317FP 17" TFT Flachbildschirm nur 568 €⁽⁸⁾**
- mit 200 GB¹ Festplatte, 7200 Upt./min. • 198 €⁽⁸⁾
 - mit 128 MB ATI Radeon® 9700 TX Grafikkarte • 209 €⁽⁸⁾
 - mit 4x DVD-RW Laufwerk • 163 €⁽⁸⁾
 - **Aufpreis für 2.80B GHz nur 116 €⁽⁸⁾**
 - **Aufpreis für 3.06B GHz nur 464 €⁽⁸⁾**

Finanzierung schon ab 46,00 € mtl./Laufzeit 36 Monate⁵

☎ 1020-01812

Optional erhältlich: Mit der AVM Fritz!Card PCMCIA sind alle Dell Notebooks ISDN-ready

Alle Preise verstehen sich in Euro inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €, die sich nicht rabattfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 28.2.2003. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell Computer GmbH. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebook-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. Kundenanfragen unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellabhängig. Dell, das Dell Logo, Asim und Inspiron sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Microsoft® ist eingetragtes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft Office Software wird von Dell als Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel und Pentium sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Xeon® und XScale® sind Warenzeichen der Intel Corporation. Dell verspricht bei Online Bestellung der ausgelagerten Speicher bei Beschaffung abgewichen werden kann. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. Einige dieser Computer enthalten Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutz. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungs-Schwareprodukte bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (Gabe können Telefongebühren gültig beim Kauf eines Dell® Systems. Effektiv: Jahrespreis nur 11,9 € (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der C&C Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Einzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. *Systempreis inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Dimension™
Systeme
jetzt bis zu
3 GHz!



Abbildungen können
vom Angebot abweichen.
Angebot ohne Monitor.

High-Speed mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 3.06 GHz

Von Dell aus kann's losgehen: Full-Speed beim Racing oder abheben und Loopings drehen ist mehr als nur ein Spiel, wenn die Schweißtröpfchen echt sind. Und das werden Sie – mit Dell® Dimension™ Systemen und ihren ultraschnellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 3.06 GHz. Auch alle weiteren Komponenten machen Ihr Dell System zur Rennmaschine: Z.B. Festplatten mit 200 GB** Speicherkapazität oder die ATI Radeon® 9700 Grafik. Die Konfiguration Ihres Rechners bestimmt bei Dell nur ein Experte: Sie. Per Internet oder Telefon können Sie Ihren PC nach Maß ganz fix selbst konfigurieren. Tempo lohnt sich im Februar übrigens besonders: Jetzt gibt's, solange der Vorrat reicht, bei Online Bestellung die doppelte Speichergröße zum gleichen Preis.* Nichts wie hin zu www.dell.de!



Dell™ High-End PC Dimension™ 8250

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.806 GHz
- Intel® 850 Chipset mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC1066 Dual Channel DDRAM
- **+ 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- **200 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7.200 UpM, 8 MB**
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **+ 128 MB ATI Radeon® 9700 Pro Grafikkarte (DVI und TV Out)**
- Creative SoundBlaster Live! Dolby 5.1 Soundkarte
- harman/kardon® HK 395 Stereo-Active inkl. Subwoofer
- 16x DVD-ROM und 4x DVD-RW Brenner inkl. Software
- Microsoft® Windows® XP Home (OEM) auf Recovery CD**
- Microsoft® Office XP SP3 (OEM)*
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

2.319 €⁽⁸⁾

Systempreis ohne Monitor.
Aufpreis für Microsoft® Office
XP Professional nur 162 €

Upgrades

- **19" TFT Flachbildschirm 1900FP nur 962 €***
 - mit Microsoft® Windows® XP Professional + 70 €
 - mit 3 Jahren Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag* + 129 €
 - **Aufpreis für 3.066 GHz nur 348 €***
- Finanzierung schon ab 76,25 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 1020-10202



Dell™ Top Angebot Notebook Inspiron™ 2650

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor 1.80 GHz-M
- 256 MB PC2100 DDR-SDRAM – max. 512 MB
- **+ 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- 30 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- 15" XGA TFT Display (1024 x 768)
- Nvidia GeForce2 Go, 16 MB DDR-RAAM 4x AGP Grafik
- **DVD/CD-RW Combo Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW, 24x CD**
- Touchpad, Diskettenlaufwerk
- Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Netzwerk
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 59 Wh
- Microsoft® Windows® XP Home (OEM) auf Recovery CD**
- Microsoft® Works® 7.0 (OEM)* und Norton Anti Virus (OEM)*
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.499 €

Aufpreis für Microsoft® Office
XP SP3 (OEM) nur 267 €

Upgrades

- mit 60 GB** Festplatte + 87 €*
- mit 32 MB Nvidia GeForce2 Go + 35 €*
- mit Nylon-Tragetasche + 35 €*
- **Aufpreis für 2.0 GHz-M nur 15 €***
- **Aufpreis für 2.20 GHz-M nur 232 €***

Finanzierung schon ab 49,29 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 1020-10702



Dell™ All-in-One Notebook Inspiron™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor 2.0 GHz-M
- 256 MB PC2100 DDR-SDRAM – max. 1024 MB
- **+ 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- **40 GB* EIDE Festplatte**
- **15" XGA TFT Display (1600 x 1200)**
- ATI Mobility® Radeon® 9000, 64 MB DDR-RAAM 4x AGP
- **DVD/CD-RW Combo Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW, 24x CD**
- Floppy, TV Out, Infrarotschnittstelle, FireWire
- Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Netzwerk
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh
- Dualpointing mit Touchpad und Trackstick
- Microsoft® Windows® XP Home (OEM) auf Recovery CD**
- Microsoft® Works® 7.0 (OEM)* und Norton Anti Virus (OEM)*
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.979 €⁽⁸⁾

Aufpreis für Microsoft® Office
Professional (OEM) nur 436 €

Upgrades

- mit 60 GB** Ultra-ATA-100 Festplatte + 87 €*
- mit 15" UltraSharp® XGA TFT Display + 58 €*
- mit Dell™ TrueMobile™ 1184 Wireless LAN Base Station + 174 €*
- **Aufpreis für 2.20 GHz-M nur 116 €***
- **Aufpreis für 2.40 GHz-M nur 348 €***

Finanzierung schon ab 65,07 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 1020-13202



Dell™ E772p 17" Monitor
16" V.I.S., 70 Hz, 0,27 mm,
max. 1024 x 768/85 Hz
nur 173 €*



Dell™ E1515F 15" TFT
Flachbildschirm
1024 x 768, Kontrast 350:1,
Helligkeit: 250 cd/m²
nur 370 €*



Dell™ 1800FP 18" TFT
Flachbildschirm
1280 x 1024, Kontrast 350:1,
Helligkeit: 250 cd/m²
nur 730 €*



Dell™ UltraSharp 1900FP
19" TFT Flachbildschirm
1280 x 1024, Kontrast 500:1,
Helligkeit: 250 cd/m²
nur 962 €*

Empfehlung des Monats:

Dell™ Performance PC Dimension™ 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53B GHz
- Intel® 845PE Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- **+ 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- 60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7.200 UpM

Spitzengrafik: die neue ATI Radeon™ 9700TX Schnelle Daten: DVD/CD-RW Combo Laufwerk

- Creative SoundBlaster Live! Dolby 5.1 Soundkarte
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 16x DVD-ROM und separates 48x/12x/48x CD-RW Laufwerk
- 6x USB 2.0 Hi-Speed Schnittstellen, davon 2 vorne
- Microsoft® Windows® XP Home (OEM) auf Recovery CD**
- Microsoft® Works 7.0 (OEM)* und Norton Anti Virus (OEM)*
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.099 €⁽⁸⁾

Systempreis ohne Monitor.
Aufpreis für Microsoft® Office
XP SP3 (OEM) nur 267 €

Dell™ E1515F 15" TFT Flachbildschirm nur 370 €*

- mit 120 GB** Festplatte + 82 €*
- mit 4x DVD + RW Laufwerk + 163 €*
- **Aufpreis für 2.66B GHz nur 116 €***

Finanzierung schon ab 36,14 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 1020-D5102



Schneller am Ziel dank
E-Value™. Mit der Eingabe
des E-Value-Codes auf
unserer Homepage unter
www.dell.de finden Sie
sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden

Privatkunden

0800/2 47 33 55
0800/2 46 33 55
www.dell.de

DARUM

DELL™

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG PETRA MAUERÖDER



Wie in Russland der Rubel rollt

Von seinem Moskau-Trip kam Rüdiger mit leuchtenden Augen zurück: „Age of Mythology, Mafia – die verticken da nageleue Spiele allen Ernstes für drei Dollar.“ Nein, Rüdiger wurde natürlich nicht schlief an der Kreml-Mauer angesprochen („Eh, brauchst du?“). Die Spiele gibt's originalverpackt, wenn auch nur mit CD- statt DVD-Hülle, in jedem Kaufhaus (oder besser: in DEM Kaufhaus). Denn die russischen Vertriebe haben vor den Raubkopierern schlichtweg kapituliert – und bieten Top-Spiele zu Tarifen an, zu denen sich das Brennen/Steelen einfach nicht mehr lohnt. Dadurch werden vernünftige Stückzahlen verkauft und am Ende des Tages kommen die Hersteller dann doch noch auf ihren Schnitt. In Zeiten, in denen für C&C Generals, Unreal 2 und Sim City 4 zumindest in den ersten Verkaufswochen runde 50 Euro verlangt werden, sehnt sich mancher nach Moskauer Verhältnissen – jedenfalls was Spielpreise anbelangt. Keine Bange, wenn sich Projekt-2003-Cowboy, geile Geizkrägen und das ungleiche Kaufrausch-Paar weiterhin solche Preiskriege leisten, sind wir bald so weit: Anno 1503 und FIFA 2003 für 35 Euro, Warcraft 3 für 20 Euro. Utopie? Nö. Der Kassenbonn meiner vor- und postweihnachtlichen Geschenk-Einkäufe weist genau diese Preise aus – unverhandelt, direkt ab Palette. Und das sind noch nicht mal Ausnahmen: Spiele, die sich nicht auf Anhieb in den Top 10 platzieren, werden ohnehin sofort günstiger angeboten. Referenzspiele wie Battle Realms oder Stronghold gibt's längst für zehn Euro. Ist das Gemitter von völlig überzogenen Preisen und knallhart abzockenden Herstellern also unbegründet? Was stimmt: Wer ein C&C Generals oder Splinter Cell so schnell wie möglich haben will, zahlt natürlich mehr als vier, sechs, acht Wochen später. Meine Meinung: Für Spiele dieses Kalibers sind selbst 55 Euro allemal gerechtfertigt als reduzierte 20 oder 30 Euro für auf CD gepresste Rohrkrepierer wie Napoleon, Racing Simulation 3, Far West oder Iron Storm.

PETRA MAUERÖDER

MATRIX

Wann kommt die Matrix?

Das Spiel zum Film? Falsch! Denn im Mai dieses Jahres kommt nicht das Spiel zum Matrix-Sequel Reloaded auf den Markt, sondern eine Ergänzung. Weil sowohl die Story des Films als auch des Spiels aus der Feder der Wachowski-Brüder stammt, kann man laut Entwickler Dave Perry (Shiny Entertainment) das Spiel nur verstehen, wenn man den Film kennt, und den Film nur völlig, wenn man mit dem Spiel vertraut ist. Neo wird deshalb zwar auftauchen, aber kein spielbarer Charakter sein. Stattdessen stehen zwei bislang Unbekannte zur Verfügung: Ghost und Niobe. Besonders bei der Animation der zahllosen Artistik-Einlagen will Shiny auftrumpfen: Es gibt allein 100 verschiedene Möglichkeiten, einem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen.



MEN OF VALOR: VIETNAM Vietcong-Rivale

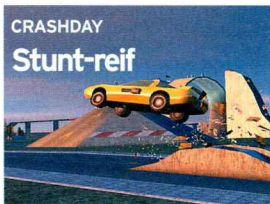


2015, die Macher von Medal of Honor: Allied Assault (dt.) bleiben in vertrauten Gefilden und entwickeln einen weiteren Ego-Shooter mit Kriegsthematik, diesmal eben in Vietnam. Anstelle der Quake 3- dient die aktuellste Unreal-Engine als Grafikmotor. Wie im Konkurrent Vietcong (Preview auf Seite 44) werden Sie auf Ihrem Streifzug durch den Dschungel von einer Gruppe Mitstreiter begleitet. Optional lassen sich die Missionen im Kooperativ-Modus angehen. Im Mehrspieler-Modus kämpfen Sie wahlweise aufseiten der US-Streitkräfte, der nordvietnamesischen Armee oder des Vietcong – allerdings erst ab 2004.

ELITE FORCE 2 Zeitloch

Der Erscheinungstermin des Ego-Shooters Star Trek: Elite Force 2 verschiebt sich auf unbestimmte Zeit. Allerdings strebe man noch immer eine Veröffentlichung in der ersten Jahreshälfte 2003 an. Der Vorgänger von Elite Force 2 wurde von Raven Software (Jedi Outcast) entwickelt, der zweite Teil liegt in den Händen von Ritual Entertainment (Heavy Metal E.A.K.K. 2). Die haben sich den Kritiken der Spieler angenommen und versprechen vor allem deutlich mehr Spielumfang. Währenddessen wurden neue, hübsche Bilder des Shooters veröffentlicht.





CRASHDAY Stunt-reif

Für jeden zerbeulten Kotflügel, für jede zersplitterte Windschutzscheibe gibt es Punkte – je waghalsiger der Stunt, desto besser. Auf speziellen Parcours absolvieren Sie Loopings, springen mittels Schanzen über Abgründe, rammen Hindernisse und schießen Kurven entlang. Wer mag, darf den fünf Gegenspielern mit Waffen zusätzlich einheizen. Ein mitgelieferter Editor macht es möglich, eigene Strecken zu bauen. Als Erscheinungstermin nennt das deutsche Team von Moon Byte den Oktober 2003.

DEVASTATION

Düstere Zukunftsvision

In 70 Jahren kontrollieren Megakonzerne die Welt und jeder, der aufmuckt, wird von speziell entwickelten Robotern mit Waffengewalt in seine Schranken gewiesen. In diesem Szenario spielen Sie Flynn Haskell, der ähnlich wie J. C. Denton aus *Deus Ex* gegen die Regierung in

den Kampf zieht. **Devastation** erscheint im März, basiert auf der neuesten Unreal-Engine und enthält auch einen Simulationsmodus, der sich wie ein Taktik-Shooter anfühlen soll und dessen Waffengebrauch aus bekannte *Counter-Strike* erinnert.



HOLIDAY WORLD

Holiday Island 2?

Im Aufbauspiel *Holiday World* (geplant für die erste Jahreshälfte) vom deutschen Entwickler-Team Island Games dürfen Sie Ihr ganz persönliches Ferienimperium erschaffen – und zwar mit 250 Gebäudetypen in einer von sechs Spielwelten (Mallorca, Karibik, Alpen, Rocky Mountains, Safari, Weltraum, Unterwasserwelt). Ziel ist es, die Urlauber der Gegenspieler abzuwerben – entweder durch ein möglichst ansprechendes Urlaubsparadies oder durch Sabotageakte.



VIVISECTOR 3D-Idylle

Vivisector von Action Forms ist ein erstaunlich gut aussehender 3D-Shooter, der Sie auf eine von Mutanten bevölkerte Insel entführt. Dort haben Sie es mit dem Erbe des Bösewichts Dr. Morhead zu tun: Mischungen aus Menschen und Tieren, etwa Feuer speiende Löwen. Aus der Ego-Perspektive setzen Sie sich mit Messern, Pistolen und Gewehren zur Wehr. Mit der gesammelten Erfahrung trainieren Sie Fähigkeiten: Laufgeschwindigkeit, Lebensenergie, Zielvermögen und Abwehrkräfte. Der Rivale heißt natürlich *Far Cry*, Publisher und Termin sind indes noch offen.

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

Eiskalte Strategie-Leidenschaft

Warcraft 3-Schurke Ner'Zul kehrt zurück: Im fernen Northrend werkelt er an seinem teuflischen Plan. In einer dreigeteilten Kampagne wird der Spieler des Add-ons die Suche nach dessen Aufenthaltsort in den riesigen Eiswüsten aufseiten der Nachfahren, Menschen-Allianz und Untoren erleben können. Die Orks werden auch nicht vernachlässigt und bekommen sogar eine eigene Kampagne mit unabhängiger Story. Blizzard-typisch werden in der Zusatz-CD reichlich neue Einheiten, Zaubersprüche und Helden spendiert, etwa der Blood Mage (Elfen-Zauberer der Menschen), der als Ergänzung des Archmage vorgesehen ist. Auch neue Landschaften stehen zur Verfügung, beispielsweise die regenwaldähnlichen „Versunkenen Ruinen“, deren Palmenwälder durch viele Tümpel, Flüsse und Maya-Ruinen unterbrochen werden. Leveldesigner aufgepasst: Der Editor wird aufgeböhrt. Mit dem Add-on können eigene Kampagnen einfacher zusammengestellt werden. Mithilfe des Campaign Creator können sogar Zwischensequenzen erstellt werden.



Max Payne 2 noch 2003?

Publisher Take 2 rechnet damit, den Zeitlupe-Shooter *Max Payne 2* noch in diesem Jahr zu veröffentlichen. Entwickelt wird der Bullet-Time-Shooter erneut von Remedy aus Finnland und 3D Realms.

Neues zu Jedi Knight 3

Ein Nachfolger zu *Jedi Knight 2*: *Jedi Outcast* befindet sich in Entwicklung. Angeblich hat Activision den Titel für das Geschäftsjahr 2004 (beginnt im April) eingeplant. Offiziell bestätigt ist noch nichts.

Anstoß 5 in Planung

Ascaron entwickelt an Teil 5 der Fußballmanager-Serie. Laut Anstoß-4-Projektleiter Guido Eickmeyer sind bereits einige Ideen gesammelt worden. Wichtigster Vorsatz: ein umfangreicher externer Beta-Test VOR Veröffentlichung. Ende Februar folgt Anstoß-4-Patch 1.04.

Gratis-Add-on für Neocron

Reaktor hat ein Add-on namens *Dome of York* für das Online-Rollenspiel *Neocron* angekündigt, das eine komplett neue Stadt, neue Clan-Apartments und zusätzliche Charakterklassen enthalten soll. Gibt's nach Fertigstellung zum kostenfreien Download auf www.neocron.de.

Anno 1503 unaufhaltsam

Kaum ein Monat ohne *Anno-1503*-Erfolgsmeldungen. In den ersten zehn Verkaufswochen gingen über 360.000 Exemplare des Aufbau-Strategiespiels über die Ladentheken. Das sind 75 % mehr als beim erfolgreichen Vorgänger.

Counter-Strike 1.6

Kurz nachdem am 16. Januar Valves Steam-Breitband-Software ins Netz gegangen war, ging sie auch schon wieder offline – die Server waren hoffnungslos überlastet. Die Software wird jedoch benötigt, um die Beta-Version 1.6 von *Counter-Strike* herunterzuladen. Darin gibt es zwei neue Waffen (Gall und Famas) sowie einen Schutzschild für die Terroristenjäger – ursprünglich für Condition Zero angedacht.

Dungeon Lords

Entwicklerlegende David W. Bradley (*Wizardry 5-7*, *Wizards & Warriors*) arbeitet an einem neuen Fantasy-Rollenspiel. Das actionlastige *Dungeon Lords* soll sich in einer spektakulären 3D-Grafik präsentieren. Obwohl der Multiplayer-Spaß im Vordergrund steht, entwirft Bradley eine umfassende Hintergrundgeschichte.



Was macht eigentlich ...

Richard Garriott?

1974 hatte er mit gerade mal 14 Jahren angefangen, Spiele zu programmieren, und bereits sechs Jahre später schaffte er den Durchbruch: Das am heimischen Schreibtisch mit rudimentärsten Mitteln programmierte Rollenspiel Akalabeth verkaufte sich mehr als 30.000 Mal. Danach begann er sein Lebenswerk zu schaffen: die Rollenspiel-Serie Ultima. 1985 gründete er nicht nur die Spieleschmiede Origin, sondern krepelte mit Ultima 4 auch die ganze Serie kräftig um, indem er den so genannten Avatar einführte. Beinahe 15 Jahre später erschien der vorerst letzte Ultima-Teil mit Beteiligung des Altmeisters. Gegenüber PC Games plaudert „Lord British“ über sein aktuelles Projekt Tabula Rasa und seine ersten Schritte als Spieleprogrammierer.



PC Games: Wie bist du zu deinem Spitznamen „Lord British“ gekommen?

Garriott: „Nun, das ist eine witzige Geschichte. Als ich begonnen habe, Fantasy-Bücher zu lesen und Fantasy-Spiele zu programmieren, meinten ein paar junge Freunde von mir, ich hätte einen britischen Akzent. Dann hat sich auch noch herausgestellt, dass ich in Cambridge, England, geboren bin. In meine ersten Spiele habe ich dann einen Charakter namens Lord British eingefügt und später sowohl Richard Garriott als auch Lord British als Autor meiner Spiele genannt.“

PC Games: Benutzt du den Namen immer noch?

Garriott: „Oh ja, dauernd. Sogar wenn ich in der Stadt von Spielern angesprochen werde, nennen sie mich Lord British.“

PC Games: Was für eine Art von Spiel wird dein aktuelles Projekt Tabula Rasa?

Garriott: „Tabula Rasa ist eine Art „Nahe-Zukunft-Science-Fantasy“, wie wir es gerne nennen. Du kannst dich wirklich als Sieger des Spiels fühlen, wenn du Quests annimmst. Aber es besteht auch die Möglichkeit, mit deinen Freunden und Verbündeten zu interagieren. Geschäft haben wir das durch eine Umstrukturierung der gewohnten Spielwelt: Statt einfach nur einen riesigen virtuellen Kosmos wie in Ultima Online zu haben, kreieren wir Sozialsphären, so genannte „Massively Multiplayer-Hubs“, etwa die Hauptstadt. Sobald du diese Sphären verlässt, kannst du, um im Ultima-Jargon zu bleiben, mit deiner Gruppe die Quest des Avatar bestreiten. Solange ihr diese Quest spielt, fühlt ihr euch wie in einem Solo- oder partybasierten Spiel. Und wenn andere Parties ebenfalls diese Quest bestreiten wollen, können sie eine Kopie dieser Abenteuerreise spielen, als wäre sie extra für ihre Gruppe gemacht.“ (Ähnlich wie in Diablo 2, allerdings eine Spielwelt statt der Quest, Anm. der Red.)

PC Games: Was ist mit den speziellen Items oder Waffen, die man auf solchen Quests einsammeln kann? Werden die auch dupliziert?

Garriott: „Ja, wenn ihr wieder in der Stadt seid, könnte es gut passieren, dass ihr jemandem über den Weg lauft, der eine ähnliche Quest gewonnen hat und deshalb ähnliche Gegenstände wie ihr besitzt.“

DER PC-GAMES-PREISVERGLEICH

Teurer (Spiel-)Spaß?

Drei US-Dollar für ein top-aktuelles, originalverpacktes Computerspiel direkt vom Hersteller – mit dieser Strategie versucht Maddox Games, der Flut von Raubkopien in Russland Einhalt zu gebieten. Wer seine Spiele aber doch lieber im Fachgeschäft kauft und ein Handbuch sowie eine aufwendige Verpackung wünscht, muss auch in Russland ordentlich Geld auf die Ladentheke legen. In Deutschland hingegen scheint sich der Preis für Top-Neuheiten auf Preise zwischen 40 und 50 Euro einzupendeln. (Zu) teuer? Ein Blick über die Grenzen zeigt, dass in anderen Ländern bis zu 42 Prozent höhere Preise verlangt werden – und dies trotz Internet-Handel, Europäischer Union und liberalisierter Märkte. Die Italiener werden offenbar am stärksten geschröpft.

	Age of Mythology	C&C Generals	Splinter Cell	Total Immersion Racing	Everquest: Planes of Power	PREISINDEX
						
	Microsoft	EA	Ubi Soft	Empire	Ubi Soft	
USA	€ 37,-	€ 46,-	€ 37,-	€ 28,-	€ 24,-	0,87
Großbritannien	€ 38,-	€ 45,-	€ 38,-	€ 38,-	€ 23,-	0,92
Deutschland	€ 44,-	€ 50,-	€ 45,-	€ 35,-	€ 24,-	1,00
Österreich	€ 44,-	€ 50,-	€ 45,-	€ 35,-	€ 24,-	1,00
Australien	€ 48,-	€ 46,-	€ 49,-	€ 30,-	€ 35,-	1,05
Spanien	€ 43,-	€ 50,-	€ 50,-	€ 40,-	€ 30,-	1,08
Frankreich	€ 50,-	€ 48,-	€ 40,-	€ 53,-	€ 30,-	1,12
Schweden	€ 49,-	€ 53,-	€ 46,-	€ 49,-	€ 26,-	1,13
Niederlande	€ 50,-	€ 50,-	€ 50,-	€ 50,-	€ 30,-	1,16
Italien	€ 65,-	€ 60,-	€ 60,-	€ 63,-	€ 33,-	1,42
Durchschnittspreise repräsentativer Online-Anbieter. Euro-Umrechnung auf Basis der Devisenkurse vom 27.01.03						

MGS 2: SUBSTANCE

Schlange mit Substanz

Am 7. März soll nun endlich die PC-Fassung des erfolgreichen Action-Taktik-Mix aus Fernost erscheinen und prompt muss sich Hauptcharakter Solid Snake gegen Schattenparker Sam Fisher behaupten. Dass sich Metal Gear Solid zumindest grafisch auch nach über einem Jahr nicht verstecken muss, beweisen die neuesten Screenshots.



AMERICA 2

Der wilde, wilde Westen



Während die Mainzer America-Erfinder bei Related Designs das 3D-Spiel No Man's Land für CDV produzieren, kümmert sich der noch weitgehend unbekannte Hannoveraner Entwickler Exortus um den Nachfolger des recht erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels America (wird voraussichtlich im Herbst erscheinen). Das Data-Becker-Spiel versetzt Sie wie bereits der Vorgänger in den Wilden Westen und lässt Sie aufseiten der Indianer, Konföderierten oder Outlaws in der Einzelspielerkampagne historisch korrekte Kämpfe und Mehrspielerduelle gegen bis zu sieben menschliche Gegner austragen. Neu: die 3D-Grafik.

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



HOT
& LOT

45.€

14.€

FUN

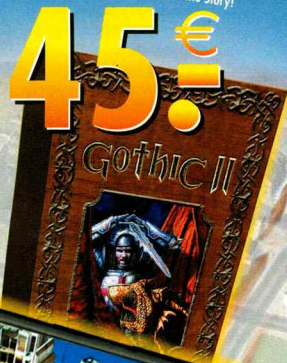
IL2 Sturmovic

(USK 12)
Der IL-2 Sturmovic-Flugsimulator stellt das legendäre, gleichnamige Kampfflugzeug der Roten Armee in den Mittelpunkt. Der historische Hintergrund ist der Kampf an der Ostfront während des 2. Weltkrieges!



Gothic 2

(USK 12)
Eindrucksvolle Landschaften, knackige Kämpfe und eine wendungsreiche Story!



45.€

Battlefield 1942

(USK 16)
Multiplayer-Shooter-Action in einer neuen Dimension!



Voraussichtlich
ab 7.02. 2003
erhältlich!

Battlefield 1942

>The Road
to Rome< AddOn
(USK 16)

Nach dem großartigen Erfolg von Battlefield 1942 liefert das AddOn The Road to Rome den zahlreichen Fans neue Herausforderungen für ihre Kampagnen!

14.€

49.€

Sim City 4

(USK o.A.)

SimCity™ ist zurück! In SimCity™ 4 baut der Spieler nicht einfach nur seine eigene Stadt, sondern haucht ihr auch Leben ein. Durch die erstmals eingesetzte 3D-Engine wird die Darstellung der Stadt so realistisch wie nie zuvor!



Wichtiger Hinweis:

Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

MEINUNG
DIRK GOODING

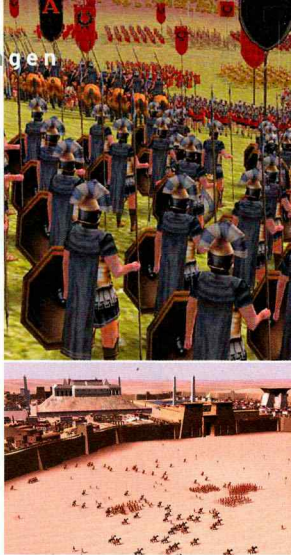
Trostpflaster für PC-Spieler

Es gibt mittlerweile kaum noch ein PC-Spiel, das aufgrund von Hardware-Problemen oder Programmier-Fehlern nicht mindestens einen Patch benötigt. Mal läuft der Liga-Modus nicht einwandfrei, dann hapert es bei der künstlichen Intelligenz, das Programm liefert lustige Fehlermeldungen beim Abspielen oder funktioniert partout nicht mit der allernuesten Grafikkarte. Fairerweise muss man sagen: Nicht immer trägt der Spiele-Entwickler die Schuld - Grafikkarten-Hersteller wie ATI oder Nvidia veröffentlichten schon mal fehlerhafte Treiber und schon stürzt das neue Spiel ab oder es kommt zu Grafikfehlern. Konsolenspieler können über so was nur schmunzeln. Hier ändert sich die Hardware nicht alle paar Monate, die Entwickler können sich also völlig auf ein System konzentrieren. Zudem wird allgemein ein höherer Aufwand bei der Bug-Beseitigung betrieben, denn anders als beim PC gibt es auf PlayStation 2 oder GameCube keine Möglichkeit zur Fehlerbeseitigung, nachdem das Spiel erst mal im Handel ist. Qualitätskontrollen werden das, was sie sein sollten: ernst genommen. Wer allerdings eine Xbox gekauft hat, dem könnte das Lachen über bugverseuchte PC-Spiele bald vergehen. Microsofts Wunderkiste besitzt nämlich als einzige Konsole ein Festplättchen - laut Werbung für neue Levels, Sounds und Tralala. Von Patches ist da nicht die Rede. Doch genau das - glaubt man Berichten - haben Epic Games und Digital Extremes jetzt mit Unreal Championship vor. Aufgrund von auffälligen Performance-Problemen und kleineren Bugs will man demnächst einen Patch herausbringen. Na super! Als Tuning-Redakteur weiß ich: Auf dem PC benötigt Unreal Tournament 2003 im Solospiel gegen mehr als vier Bots mindestens zwei GHz, um bei den aufwendigen, simultanen KI- und Effekt-Berechnungen nicht vorzeitig schlapp zu machen. Dass Unreal Championship auf der Xbox-CPU mit 733 MHz trotz Optimierung nicht anständig läuft, hätte ich Epic auch vorher sagen können. Jetzt wird's spannend: Wird dadurch eine Art Domino-Effekt bei den Publishern und Entwicklern ausgelöst? Nach dem Motto: "Wenn die dürfen, dann können wir ja auch ein bisschen..."? Falls das Patchen von Xbox-Spielen jetzt Schule macht, wird aus dem einstigen Super-Feature "Festplatte" eine Endlagerstätte für Patches anstelle von neuen Levels. Da kann man dann auch gleich beim PC bleiben!

ROME: TOTAL WAR

Praetorians-Konkurrent

Im Taktik-Spiel **Rome: Total War** von Creative Assembly (**Shogun, Medieval**) befehligen Sie Armeen mit bis zu sage und schreibe 10.000 Einheiten und übernehmen dabei die Rolle historischer Größen wie Julius Cäsar, Hannibal oder Spartakus. Herausragend ist in diesem Zusammenhang die Grafik: Die feinerenderten, extrem detaillierten 3D-Figuren sollen die Spielgeschwindigkeit auch dann nicht beeinträchtigen, wenn sie zu Tausenden den Bildschirm bevölkern - die neue **Total War**-Grafik-Engine macht's möglich. Die visuell spektakulären Massenschlachten werden von abwechslungsreichen Einheiten geschlagen, darunter Legionäre, Hopliten, Barbarenhorden, Kriegselefanten, Streitwagen, Belagerungstürme, Rammbocke und Katapulte mit Feuerschüssen. Als Erscheinungstermin nennt Publisher Activision den August 2003.



SACRED

Aufs richtige Pferd gesetzt



Von Ascaron kommt der **Diablo**-Konkurrent **Sacred**. Mit einem von sechs Charakteren (Gladiator, Magier, Dunkelelf, Walddelfin, Seraphim oder Vampir-Lady) ziehen Sie durch die Lande von Ancaria, um dem finsternen Magier Shaddar das Handwerk zu legen. Reittiere ermöglichen es den Recken, große Entfernungen schneller zurückzulegen oder etwa von einem Pferderücken aus mit Pfeil und Bogen zu schießen. Noch im Frühjahr 2003 dürfen Sie alleine oder mit bis zu 16 Freunden das Schicksal von Ancaria in die Hand nehmen.

BLACK & WHITE 2

Neue Details enthüllt

Der zweite Teil von **Black & White** soll vor allem eines leisten: dem Spieler mehr Freiheiten geben. **Black & White 2** spielt in einer Welt, in der zwischen den einzelnen Völkern ein erbitterter Krieg herrscht, und Sie haben die freie Wahl, Frieden zu schaffen oder einem Volk bei der Vernichtung der Feinde beizustehen - im Gegensatz zum ersten Teil gibt es keine Quests mehr, die gut oder böse gelöst werden müssen. Außerdem passt sich nun nicht mehr nur die Kreatur Ihrer Gesinnung an, sondern auch die Umgebung verändert sich, so dass beispielsweise Bäume ihre Blätter verlieren.



INDY RACING LEAGUE

In der ersten Liga

Die Rennspiel-Experten von Codemasters (Colin McRae 3, DTM Race Driver) haben ein neues Eisen im Feuer: **Indy Racing League**, das offizielle Spiel zur Rennserie. Besonderes Augenmerk gilt der Realitätsnähe, sowohl beim Handling, den Rennabläufen als auch bei der Präsentation, die ganz im Stile amerikanischer TV-Übertragungen gehalten sein soll. Die Lizenz beinhaltet auch originale Autos, Strecken, Fahrer und Teams. Die Flagge senkt sich noch im Frühjahr.

DOUBLE K

Rock im Ring

Vitali und Vladimir Klitschko wollen mehr als nur den alten Onkel Lennox umnieten: Nach dem Leinwandauftritt in **Ocean's Eleven** bekommen die KO-Brüder nun ein eigenes PC-Spiel. Dabei stehen sie nicht nur fürs Motion Capturing zur Verfügung, sondern auch beratend. Besonders der angekündigte Storymode dürfte interessant werden. Abgesehen von der Wirtschaftssimulation **Sports TV Boxing** (= RTL Boxen Extra) gibt es für Box-Freunde bislang wenig Auswahl.

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

**Die besten Spiele ...
Wir haben sie alle!**



Xbox • World Racing - Mercedes Benz (Xbox)

*UVP

49,99



Statt *UVP 314,98

299,99

Du sparst 14,99



59,99



Verfügbar ab 25.02.

49,99



Statt *UVP 49,99

29,99

Du sparst 20 Euro!

59,99



64,99

Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

**Das Highlight
der aktuellen
McMEDIA-CD:**

**Top-Demo
zu
Splinter
Cell**



Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Topstitels "Splinter Cell". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaseslisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich! **HOL SIE DIR!** Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

* Bei den genannten Preisen handelt es sich um unverbindliche Preisempfehlungen der Hersteller. Den aktuellen McMEDIA-Tiefpreis erfährst du beim McMEDIA-Fachgeschäft deiner Wahl.

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in deiner Nähe! Wo, erfährst du unter Service-Telefon 0 51 21 / 51 11 11, Montag bis Freitag von 9 - 17 Uhr oder jederzeit unter www.mcmmedia.de mit Lageplänen und Anfahrtsskizzen zu den Fachgeschäften.

Preisdarstellungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht als Lieferant für Einzelkunden vorgesehen. © 2003.

Master of Orion 3

Das Release-Theater um Master of Orion 3 ist zu Ende. Laut Infogrames soll das bereits seit Monaten regelmäßig verschobene Runden-Strategiespiel nun am 25. Februar 2003 erscheinen. Eine Begründung für die Verzögerungen wurde seitens Infogrames nicht genannt.

Raven Shield

„Die deutsche Version von Raven Shield wird ungekürzt im Handel erscheinen. Einziger Unterschied zur US-Fassung: die Sprache.“ Diese Pressemitteilung von Ubi Soft zeigt die neue Tendenz zu unzensurierten Spielen – auch Electronic Arts erklärte, dass Entschärfungen größtenteils überflüssig seien.

Tomb Raider Special Edition

Im Mai wird endlich eine weitere Tomb-Raider-Episode erscheinen. Für echte Fans hat Eidos eine Special Edition entworfen, die auf 7.500 Stück limitiert ist und 70 Euro kosten wird. Enthalten sind neben dem Spiel eine Soundtrack-CD, eine Making-of-CD, eine Taschenlampe, ein Schlüsselband, ein Notizblock, ein DIN-A3-Poster, eine Postkarte und ein Aufkleber.

Vivendi von Microsoft gekauft?

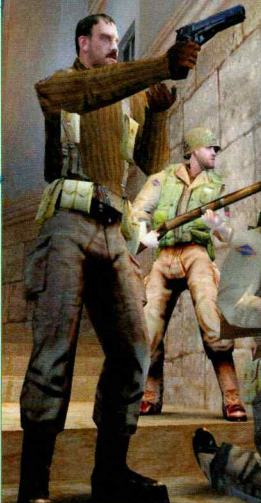
Vivendi Universal will zum Abbau von 13 Mrd. Euro Schulden die mit rund 1,5 Mrd. Euro bewertete Spielesparte (Diablo 2, Warcraft 3, Half-Life) verkaufen. Als Interessenten wurden Sony und Electronic Arts ins Gespräch gebracht – der Käufer soll Gerüchten zufolge aber Microsoft sein. Einen Kommentar wollte bei Redaktionsschluss keines der Unternehmen abgeben.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Laut Infogrames wird das Neverwinter-Nights-Add-on Shadows of Undrentide deutlich umfangreicher als anfangs geplant: Statt knapp 30 werden nun über 40 Stunden Spieldauer erwartet. Dafür verspätet sich die Veröffentlichung des Rollenspiel-Add-ons um drei Monate: Der nun geplante Release-Termin ist erst der Mai 2003.

Neues D&D-Rollenspiel

Die Fallout-Macher von Troika arbeiten gerade an Greyhawk: The Temple of Elemental Evil, das noch im Laufe dieses Jahres erscheinen soll. Das Spiel basiert auf der dritten Ausgabe des D&D-Regelwerks und bietet altbewährte Charakterklassen wie etwa die Lizard Men.



WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Team-Fähigkeiten verstärkt

Das für Mai angekündigte Wolfenstein: Enemy Territory ist nicht auf Einzelkämpfer ausgelegt, sondern betont vielmehr das geschickte Vorgehen im Team. Im Solo-Modus haben Sie sechs computergesteuerte Gehilfen, denen Sie per Maus, ähnlich wie in einem klassischen Taktik-Shooter, Anweisungen geben können – etwa „Folgt mir“, „Geht dahin“ oder „Greift an“. Wie in Team Fortress oder Battlefield 1942 werden verschiedene Charakterklassen mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten auswählbar sein (zum Beispiel Sanitäter, Ingenieure oder Soldaten). Neu: Sowohl in Single- als auch Multiplayer-Partien können diese Talente weiterentwickelt werden. Für Abwechslung sorgen die Karten: In jeder Mission gilt es, unterschiedliche Ziele zu erfüllen, indem man sich kartenspezifischer Fahrzeuge oder Gegenstände bedient – etwa kann man mit einer Pumpe ein Stollensystem trockenlegen, um dadurch zum Zielgebiet vorzudringen.

GERÜCHTE BESTÄTIGT

GTA: Vice City kommt!

Nach langem Hin und Her, nach etlichen Gerüchten und Dementis steht es nun endlich fest: GTA: Vice City wird für den PC erscheinen. Das hat Take 2 gegenüber PC Games bestätigt. Details zur PC-Version oder gar einen Veröffentlichungstermin gibt es bislang aber nicht. Es ist aber davon auszugehen, dass die Umsetzung des Quasi-Nachfolgers zu GTA 3 von der Maussteuerung und einer höheren Grafikauflösung profitieren wird.



RESTRICTED AREA Futuristisches Hack & Slay

Das noch ruhmlose Hamburger Entwicklerstudio Master Creating gab die Entwicklung des in einem Endzeit-Szenario angesiedelten Action-Rollenspiels Restricted Area bekannt. Der Spieler hat dabei wie im spielerischen Vorbild Diablo 2 die Wahl zwischen verschiedenen Charakteren: dem Ex-Agenten John Johnson, einer Pionierin, die sich einer futuristischen Form der Magie bedient, einem asiatischen Martial-Arts-Experten oder einer Hackerin. Alle vier können insgesamt 30 Fertigkeiten erlernen und ausbauen. Das Spiel wird voraussichtlich Ende des Jahres erscheinen.

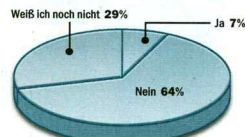
MESSE-PLÄNE

Bitte ein (Ce-)Bit



Kein Weiterkommen in überfüllten Gängen, überbezahlte Verpflegung, Staus an den Zufahrtsstraßen, Gedränge an den Ständen: Zwei Drittel unserer Leser wissen schon jetzt: „Das tu' ich mir nicht an“. Nur knapp sieben Prozent sind in Hannover vor Ort, der Rest informiert sich in Zeitschriften wie PC Games über die Neuheiten der Messe.

Besuchen Sie dieses Jahr die CeBIT (12.3.-19.3.)?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Unreal III

THE AWAKENING

PRALL VOLL mit neuester Hardware

PC-SPEZIALIST Game-Tower

AMD Athlon™ XP 2600+

CHIP
02/2003
Leadtex Winfast
7CNR15B-PRO
Gesamtwertung
Preis/Leistung
"sehr gut"

- AMD Athlon™ XP 2600 mit Quantspeed Architektur (FSB 333)
- Leadtex interne Markenmainboard KYNCR480 Pro mit 4x PC1 (8X) AGP, 3x DIMM, USB 2.0 etc. • 512 MB DDR RAM PC333 Arbeitsspeicher
- Grafikkarte powered by GeForce4 Ti 4200 (AGP 8X) mit 128 MB und TV Out • 120 GB Markenfestplatte • schneller 48x12x48x CD-Brenner
- schnelles 16x48x DVD-Laufwerk • Netzwerk onboard (PC DSL-fähig)
- Firewire onboard • 5.1 Sound onboard • 24 Monate Gewährleistung

1299,-

Servicekauf möglich: 24 x 60,- Euro*



PC SPEZIALIST

Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music

...einfach sympathisch!

Deutschland: 02652 Bautzen, fon 0 35 91 48 00 91 • 06842 Dessau, fon 03 40 06 13 66 • 07407 Kisdorfstadt, fon 0 36 72 73 49 20 • 07843 Jena, fon 0 36 41 75 30 00 • 08060 Zwickau, fon 03 75 59 99 00 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31 65 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30 165 26 11 00 • 14469 Potsdam, fon 03 71 99 80 10 • 162 25 Eberswalde, fon 0 33 34 72 32 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 53 76 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34 28 82 66 • 1846 Rostock, fon 03 81 86 86 80 • 18455 Stralsund, fon 0 38 31 38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 0 41 31 20 26 10 • 21620 Stade, fon 0 51 12 16 00 00 • 21621 Hamburg, fon 0 41 24 70 10 20 • 21554 Lübeck, fon 0 45 31 68 21 10 • 23566 Wismar, fon 0 38 41 62 20 00 • 25011 Oldenburg, fon 04 41 71 14 34 00 • 25726 Bremen-Haven, fon 04 71 68 24 24 • 26449 Hannover, fon 05 11 62 10 10 • 31227 Bielefeld, fon 0 52 31 81 37 00 • 31245 Minden, fon 05 71 64 60 30 • 31100 Paderborn, fon 0 52 51 70 00 00 • 31509 Bielefeld, fon 05 21 66 96 00 • 31693 Kassel, fon 05 61 57 98 99 00 • 34427 Korbach, fon 0 56 31 61 00 00 • 37802 Braunschweig, fon 05 31 68 10 40 • 42515 Solingen, fon 02 12 72 23 70 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05 74 80 30 • 46844 Dortmund, fon 0 23 62 91 30 70 • 48445 Münster, fon 05 21 11 33 99 00 • 49081 Osnabrück, fon 05 41 91 00 98 • 52468 Köln, fon 02 21 74 80 20 • 54294 Trier, fon 06 91 81 85 99 00 • 54466 Wittlich, fon 0 65 71 64 60 • 55248 Ingelheim, fon 0 67 21 72 50 • 55512 Mainz-Kastell, fon 0 61 34 78 50 00 • 55541 Bad Kreuznach, fon 06 71 86 66 00 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81 60 00 • 57075 Siegen, fon 0 25 71 80 91 00 • 58049 Hagen, fon 0 23 31 80 81 88 • 60649 Frankfurt-Rödelheim, fon 0 69 91 88 70 • 61164 Friedberg, fon 0 60 21 72 21 80 • 63059 Offenbach, fon 0 69 48 00 70 80 • 63424 Hanau, fon 0 61 61 81 53 91 • 63742 Aschaffenburg, fon 0 60 21 70 40 30 • 64240 Saarbrücken, fon 0 68 31 66 66 00 • 78244 Singen, fon 0 77 31 91 47 00 • 78679 Konstanz, fon 0 75 31 91 44 00 • 81377 München-Süd, fon 0 89 71 01 68 00 • 81 82055 Garching, fon 0 89 01 51 78 10 • 81014 Rosenheim-Kochersee, fon 0 80 31 92 30 20 • 81055 Ingolstadt, fon 0 84 41 91 21 31 90 • 81524 Augsburg, fon 0 81 31 61 10 10 • 81645 Friedrichshafen, fon 0 73 41 91 78 42 70 • 81911 Lindau, fon 0 83 82 27 50 • 81824 Ravensburg, fon 0 75 16 31 10 • 82051 Neu-Ulm, fon 0 71 76 36 63 • 82489 Nürting, fon 0 91 19 51 20 • 91054 Erlangen, fon 0 91 31 61 80 • 92428 Neumarkt i. d. Pfalz, fon 0 91 31 61 31 00 • 91515 Regensburg, fon 09 40 65 51 60 • 94036 Passau, fon 0 91 51 90 38 88 • 95034 Hof, fon 0 91 71 71 51 00 • 95448 Bamberg, fon 0 91 71 71 51 00 • 95099 Erfurt, fon 03 61 62 74 60 • 99081 Gotha, fon 0 36 21 62 00 • **PC-SPEZIALIST Stützpunkt-Händler:** apusoft Chemnitz, SynWare Händler & Theirs C&E, fon 03 71 61 31 10 • 14024 Ludwigshafen, LUDCOM Mühlh, fon 0 31 71 51 00 20 • 39614 Salzhemm, Humpert Computer, fon 0 51 71 71 00 20 • 39155 Wunstorf, InTe Computerysteme, fon 0 51 31 71 31 37 • 37543 Verden, bolmann.net GmbH, fon 0 27 21 24 25 70 • 42455 Weibert, Andreas Ferner, fon 0 20 21 71 18 80 • 44754 Wiesbaden Electronics & Computerysteme Müller GmbH & Co. KG, fon 0 65 21 61 61 00 • 54068 Gerolstein, Coppy W & P GmbH, fon 0 65 21 61 61 00 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 31 61 61 71 • 71521 Backnang, EIS Computer, fon 0 71 31 31 26 00 • 82051 Mollathausen, PC Profi Time Barlag, fon 0 81 71 61 61 61 • 91051 Jena, Concept Computermarkt Invenia GmbH, fon 0 36 71 61 71 81 • 99734 Nordhausen, Sympartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 71 61 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkt-Händler finden Sie auf unserer Homepage unter www.pc-spezialist.de

Rage am Ende

Dem britischen Entwickler Rage (Expensible, Incoming) wurden sämtliche Kreditlinien gestrichen. Damit verlieren etwa 150 Beschäftigte ihren Job. Die Rechte an Lamborghini sollen verkauft werden, damit ein anderes Team das Rennspiel fertig stellen kann.

Ascaron reduziert

Das Anstoß-4-Debakel hat das Gütersloher Unternehmen dazu gezwungen, die hauseigene Grafik-Abteilung aufzulösen. Davon betroffen sind 16 Beschäftigte. Laut Ascaron waren die Entlassungen unvermeidbar, weil die Anstoß-4-Verkäufe deutlich unter den Erwartungen lagen.

Jowood kämpft

Das angeschlagene österreichische Unternehmen Jowood (Industriegigant 2) schrumpft sich gesund. Nach finanziellen Turbulenzen wurden 120 der insgesamt 280 Mitarbeiter entlassen; die elf Firmenstandorte sollen auf je einen in Deutschland und Österreich verringert werden. Für 2003 sind 14 Spiele geplant, zwölf davon sollen Top-Titel vom Kaliber eines Gothic 2 werden.

Filmrechte bei Activision

Activision hat sich die Vermarktungsrechte an den drei kommenden Animationsfilmen des Hollywood-Studios Dreamworks SKG gesichert: Madagascar, Over the Hedge und Shrek, das 2004 den Anfang macht.

Neue Unreal-Spiele

Scion, eine Tochterfirma von Epic (Unreal Tournament 2003), kündigt zwei neue Spiele an. Beide sollen auf der aktuellen Unreal-Engine basieren und im Action-Genre angesiedelt sein. Allerdings wird nur eines davon auch auf dem PC erscheinen. Studioleiter bei Scion ist Michael Capps, der auch für die Entwicklung des Taktik-Shooters America's Army verantwortlich war.

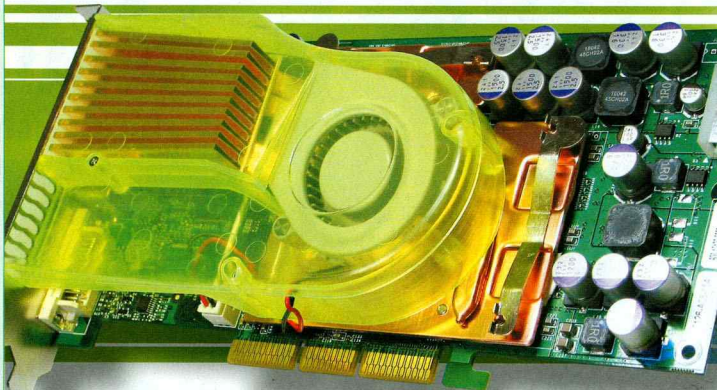
Neo Software wird zu Rockstar Vienna

Der Wiener Entwickler Neo Software (Der Clou 2) trägt jetzt den Namen Rockstar Vienna. Neue Projekte der Firma, die schon vor längerer Zeit von Take 2 Interactive aufgekauft worden ist, wurden noch nicht angekündigt. Rockstar entwickelte unter anderem GTA 3 und GTA Vice City.

Geforce FX im Testlabor

LAST MINUTE!

Buchstäblich in letzter Minute: In einer Nacht-und-Nebel-Aktion konnten wir kurz vor Redaktionsschluss **die erste Geforce-FX-Grafikkarte testen: Terratecs Mystify 5800 Ultra!**



Es ist so weit: Nachdem die ersten Testmuster bereits Ende Dezember erwartet wurden, landete am 25. Januar endlich die erste frisch gelötete Geforce-FX-Grafikkarte in der Redaktion. Ein Wochenende lang haben wir das Referenzboard von Terratecs Mystify 5800 Ultra auf Herz und Nieren geprüft und dabei hochinteressante Praxis-Erfahrungen mit Nvidias neuem Power-Grafikchip machen können. Ganz im Gegensatz zu den Geforce4-Modellnamen ist es bei Nvidias neuer Grafikkarten-Generation nicht besonders schwierig, die verschiedenen Grafikchips auseinander zu halten. Der Geforce FX 5800 arbeitet mit 400 MHz Chiptakt und 800 MHz effektivem Speichertakt. Die Mystify 5800 Ultra von Terratec setzt allerdings auf den Geforce FX 5800 Ultra und rechnet mit 500 MHz Chiptakt und sagenhaften 1.000 MHz effektivem Speichertakt (Geforce4 Ti-4600: 650 MHz, Radeon 9700 Pro: 620 MHz)! Besonders ins Auge sticht der riesige Kühlapparat, den die Nvidia kurzerhand FX Flow nennt und der sogar den ersten PCI-Steckplatz neben dem AGP-Port (den Steckplatz für die Grafikkarte) belegt – eine sehr beeindruckende Konstruktion.

Seine Lautstärke ist allerdings enttäuschend hoch. Da sich die Lüftergeschwindigkeit

keint nicht manuell regeln lässt, arbeiten Grafikchip und der Lüfter im 3D-Modus auf Hochtouren. Das macht sich auch in der Lautstärke bemerkbar, denn die steigt auf stolze 62 Dezibel (*) und ist damit ungefähr so laut wie normale Sprache ab einem Meter Entfernung. Zum Vergleich: Xelos' Radeon 9700 Pro liegt unter 3D-Belastung bei rund 48 dB (vergleichbar: leise Musik), Elsas Radeon 9500 Pro bei nur 45 dB. Ob die Grafikkarten mit dem langsameren FX 5800 auch die laute FX-Flow-Technik verwenden, ist bisher noch nicht klar.

Die 3D-Leistung der Mystify 5800 Ultra ist niedriger als erwartet. Im normalen Spielbetrieb mit Unreal Tournament 2003 muss sich die Platine einer Radeon 9700 Pro von ATI geschlagen geben – in anderen Spielen zeigt sich fast nur im Qualitätsmodus ein Leistungsvorsprung. Die Kantenglättungsoptionen 4xS, 6xS und 8xS sorgen mit den beigelegten Treibern für Grafikfehler in No One Lives Forever 2 und Dungeon Siege. Ob Spieler aber für die laute Platine ihr Konto plündern, bleibt aufgrund der günstigeren Alternativen Radeon 9500 Pro und 9700 Pro zu bezweifeln. Besitzern eines ohnehin sehr ruhigen PCs bleibt nur die Hoffnung auf die (hoffentlich) etwas leisere Geforce FX 5800.

BERND HOLTMANN

* Alle Lautstärken bei einer Umgebungslautstärke von ca. 30 dB.



BEEINDRUCKEND Neben Tom Clancy's Splinter Cell und Unreal Tournament 2003 legt Terratec den neuen GeForce-FX-Karten auch das 3D-Actionspiel Gun Metal bei.

Was ist GeForce FX?

Klingt irgendwie bekannt? Logisch, denn der GeForce FX ist Nvidias fünfter Grafikchip aus der erfolgreichen GeForce-Serie.



GeForce FX ist der neue Grafikchip des kalifornischen Chip-Produzenten Nvidia. Der fünfte Chip der GeForce-Reihe wurde zunächst unter dem Codenamen NV30 gehandelt und unterstützt Microsofts aktuelle Spiele-Schnittstelle DirectX 9.0 (Heft-CD/DVD). Nachdem Konkurrent ATI schon seit mehreren Monaten eigene DirectX-9-Grafikchips (Radeon 9500/9500 Pro/9700/9700 Pro) an den Mann bringt, befindet sich Nvidia in Zugzwang, den Technologie-Vorsprung und die Produktvielfalt der Kanadier aufzuholen. Folglich bringt man den GeForce FX zunächst in zwei unterschiedlich getakteten Versionen in den Handel, den GeForce FX 5800 Ultra und den GeForce FX 5800. Welche 3D-Effekte mit den neuen DirectX-9-Beschleunigern möglich sind, entnehmen Sie der Vorschau in PC Games 02/2003 ab Seite 160.

Wie schnell ist GeForce FX?

Die erste GeForce-FX-Grafikkarte stellt sich unserem 3D-Vergleichstest.

Unreal Tournament (v2166, F16v)

FPS:	0	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200
1.024 x768 Fortbleibe 32Bit											
GeForce FX 5800 Ultra									143		196
GeForce FX 5800							121				190
Radeon 9700 Pro/128 MB							109				201
65 GeForce4 Ti-4600/28 MB									167		

Aquanox 2

FPS:	0	20	30	40	50	60	70	80	90	100
1.024 x768 Fortbleibe 32Bit										
Radeon 9700 Pro/128 MB						69				102
GeForce FX 5800 Ultra						63		76		
GeForce FX 5800						55		76		
30 GeForce4 Ti-4600/128 MB								74		

Überraschend: In Unreal Tournament 2003 werden die neuen FX-Karten im Standardmodus von der Radeon 9700 Pro übertunden. In Aquanox 2 ist die ATI-Konkurrenz zusätzlich im Qualitätsmodus schneller als Nvidias beide Neueinsteiger.

Einstellungen: Athlon XP2.600+, Nforce2, 512 MB DDR333, Windows XP Professional, DirectX 9.

Grafikkreiber Nvidia: 42.63; ATI: 62.55

Legende: Qualitätsmodus* Standardmodus

* Zu Kartengängigkeit, d.h. ohne anisotropen Filter

Warum keine Wertung?

Auch wenn es sich bei der Testplattine um ein Serienmodell handelt, wartet PC Games wie bei allen Grafikkartentests auf eine originalverpackte Version, um auch den Inhalt und die Verarbeitung in die Wertung einfließen zu lassen. Den finalen Test der Mystify 5800 Ultra finden Sie also in der nächsten Ausgabe. Dann liefern wir Ihnen natürlich eine ausführliche Kaufberatung und ebenso detaillierte 3D-Testergebnisse – auch und gerade mit den neuesten Spiele-Knüllern.

Die 10 besten deutschen Spielehersteller

1. Sunflowers

Eine Firma – eine Erfolgsgeschichte. Anno 1602 wurde nahtlos vom noch erfolgreicheren Anno 1503 als meistverkauftes deutsches PC-Spiel abgelöst. Vielen Fans fehlt nur noch der Mehrspielermodus zum Glück. Jetzt umlagern potenzielle Käufer die hessische Firma.

SUNFLOWERS
the world of entertainment

2. Blue Byte

Action (Schleichfahrt, Extreme Assault), Rollenspiel (Albion), Runden-Strategie (Battle Isle): kaum ein Genre, an dem sich die Mülheimer (heute Teil von Ubi Soft) nicht versucht hätten. Aushängeschild bleibt die Siedler-Serie, deren fünfte Folge soeben entsteht.



4. Crytek

Die traumhafte Grafik des Ego-Shooters Far Cry begeisterte bereits jetzt unsere Leser. Anders ist es kaum zu erklären, dass die Coburger auf Platz 4 der zehn besten deutschen Spielehersteller gelandet sind, ohne bisher einen Titel veröffentlicht zu haben.



6. Yager Development

Berlin kommt gut: noch ein Newcomer, den unsere Leser bereits vor der Veröffentlichung ihres in diesem Fall sogar namensgebenden Erstlingswerks, eines brachialen Sci-Fi-Shooters, in den Olymp der deutschen Spielmachenden befördern.



8. Attic

Für lange Zeit mit dem Das Schwarze Auge-Spielen der Inbegriff für das Rollenspiel-Genre, endete die Attic-Firmenhistorie abrupt mit dem nie erschienenen LMK, aus dem später Divine Divinity wurde. Die Firma aus dem schwäbischen Albstadt schitterte in die Pleite, Firmengründer Guido Henkel produziert jetzt PDA-Spiele in den USA.



3. Egosoft

Das Entwicklerstudio setzt seit 1999 auf die X: Beyond The Frontier-Reihe. Noch im Laufe dieses Jahres wird X 2 erscheinen, das bereits bei einem Besuch der Entwickler mit fantastischer Grafik begeisterte.



5. Ascaron

Trotz der letztjährigen Anstoß-4-Pleite schafften es die Gütersloher mühelos in die Top 10. Die eifrigsten Fans halten dem Traditionsunternehmen (Platzier 1 und 2: Port Royale) auch in schweren Zeiten die Treue.



7. Spellbound

Mit Airline Tycoon wurde die Firma aus Kehl am Rhein (an der deutsch-französischen Grenze) bekannt. Nach Desperados und Robin Hood kündigt sich mit Al Capone bereits das nächste spannende und fordernde Echtzeit-Taktikspiel an.



9. Factor 5

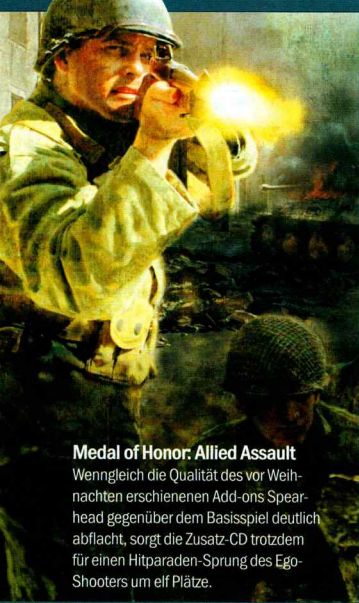
Nach dem legendären Turrican aus dem Jahre 1990 folgten ab Mitte der 90er Jahre zahlreiche Kooperationen mit LucasArts – etwa das erfolgreiche Star Wars: Rogue Leader für Nintendo GameCube.



10. CDV

Der Karlsruhe Entwickler und Publisher geht zu den erfolgreichsten PC-Spieler-Anbietern: Necron, Sudden Strike 1 und 2, American Conquest, Cossacks – um nur einige zu nennen. In Entwicklung: Breed and No Man's Land.



CHARTBREAKER
DES MONATS

Medal of Honor: Allied Assault

Wengleich die Qualität des vor Weihnachten erschienenen Add-ons Spearhead gegenüber dem Basisspiel deutlich abflacht, sorgt die Zusatz-CD trotzdem für einen Hitparaden-Sprung des Ego-Shooters um elf Plätze.

TOP 10 DEUTSCHLAND



1	SIM CITY 4
2	ANNO 1503
3	GOthic 2
4	DIE SIMS DELUXE EDITION
5	FUSSBALLMANAGER 2003
6	AGE OF MYTHOLOGY
7	EMPIRE EARTH UNIVERSE
8	HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
9	BATTLEFIELD 1942
10	RTL SKISPRINGEN 2003

WAS SPIELT MAN IN ...?



1	ASHERON'S CALL 2
2	UNREAL TOURNAMENT 2003
3	SYBERIA
4	NEVERWINTER NIGHTS
5	AMERICAN CONQUEST
6	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
7	HITMAN 2
8	COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
9	COSSACKS
10	WARCRAFT 3

Quelle: MCV

Charts

ABSTEIGER
DES MONATS

Anno 1503 (Demo auf DVD) verabschiedet sich vom komfortablen dritten Platz. Runaway fliegt aus den Top 10. Kurze Gastspiele für Anstöß 4 (Premiere auf Platz 13) und Aquanox 2: Beide sind nach nur einem Monat abgestiegen.

DAUERBRENNER
DES MONATS

Die Tipps&Tricks-Anfragen der PC-Games-Leser zeigen es: GTA 3 und Mafia, beide seit mehr als einem halben Jahr auf dem Markt, werden immer noch mit Begeisterung gespielt. Nachschub ist in Sicht: Vice City kommt im Sommer!

BELIEBTESTE
GENRES

Gleich sechs Rollenspiele, darunter Gothic 2 als klare Nummer 1, verteilen sich auf 25 Ränge – Neuheiten, Klassiker, 2D, 3D, actionreiche und klassische Vertreter. Und: 2003 rollt eine wahre Online-Rollenspiel-Wellen an.

BESTER SPIELE-
PUBLISHER

Jedes dritte Spiel kommt von Electronic Arts. Doch Splinter Cell (Ubi Soft), C&C Generals (EA) und Unreal 2 (Info-frames) dürften die Rangliste im Februar gehörig durcheinanderwirbeln – ob Gothic 2 durchhält?

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler Anbieter	Test in Ausgabe PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	1	–	Gothic 2	Piranha Bytes Jowood	01/03 91	
2	4	▲	Unreal Tournament 2003	Epic Infogrames	11/02 92	
3	5	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions Electronic Arts	11/02 87	
4	2	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios Microsoft	12/02 92	
5	6	▲	Mafia	Illusion Softworks Take 2	10/02 89	
6	11	▲	Counter-Strike	Counter-Strike.net Vivendi Universal	02/01 84	
7	3	▼	Anno 1503	Max Design/Sunflowers Electronic Arts	02/03 89	
8	7	▼	Warcraft 3	Blizzard Vivendi Universal	08/02 92	
9	8	▼	Fußballmanager 2003	EA Sports Electronic Arts	01/03 86	
10	8	▼	Morrowind	Bethesda Softworks Ubi Soft	07/02 91	
11	18	▲	GTA 3	Rockstar Games Take 2	07/02 89	
12	23	▲	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 Electronic Arts	02/02 87	
13	14	▲	FIFA 2003	EA Sports Electronic Arts	12/02 90	
14	16	▲	Diablo 2/Lord of Destruction	Blizzard Vivendi Universal	08/00 86	
15	10	▼	Runaway	Pendulo Studios dtp	01/03 83	
16	16	–	Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA Games Electronic Arts	12/02 82	
17	12	▼	Gothic	Piranha Bytes ak Tronic	04/01 85	
18	28	▲	Deus Ex	ION Storm Eidos Interactive	10/01 89	
19	30	▲	Neverwinter Nights	Bioware Infogrames	08/02 84	
20	33	▲	Baldur's Gate 2	Bioware Virgin Interactive	11/00 89	
21	24	▲	NBA Live 2003	EA Sports Electronic Arts	01/03 92	
22	39	▲	Haegemonia	Digital Reality Bigben Interactive	01/03 84	
23	17	▼	James Bond 007: Nightfire	Gearbox Electronic Arts	01/03 85	
24	26	▲	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive Codemasters	07/01 89	
25	20	▼	Civilization 3	Firaxis Infogrames	04/02 85	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

GMX.de

**Jetzt
kostenlos
einsteigen!**

Deutschlands erste Adresse für e-mail.

**Schon 13 Mio. Menschen haben sich bei ihrer
e-mail-Adresse für die Nr. 1 entschieden. Und täglich
kommen über 10.000 neue hinzu.**

CeBIT
HANNOVER
12. - 19. 3. 2003
Halle 16, Stand B 06

Member of
united
internet

GMX setzt seit 6 Jahren Maßstäbe. Mit wegweisender Technologie, hoher Zuverlässigkeit und Kompetenz entwickeln wir e-mail-Dienste, die auf Ihre individuellen Bedürfnisse abgestimmt sind. Vom kostenlosen GMX FreeMail für Einsteiger bis zum innovativen GMX TopMail für Profis. GMX überzeugt mit tollen Features: z.B. mit dem supergünstigen CleverSMS-Tarif und bis zu 100 FreeSMS/Monat. Oder dem automatischen Virenscan für alle ein- und ausgehenden e-mails. GMX begeistert aber auch mit immer neuen Ideen: Einschreibe-Mail, Online-Fotoalbum, Unified Messaging, Digital File Store, MMS, u.v.m..

Jetzt kostenlos einsteigen und persönliche GMX e-mail-Adresse sichern!

GMX
Mail • Message • More
www.gmx.de

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS Um ein Vierteljahr nach hinten rutscht das Comeback von lovely Lara. Vorteil laut Eidos: mehr Zeit fürs Feintuning und Werbe-Rückenwind durch den zweiten Tomb Raider-Film.



DUKE NUKEM FOREVER In einer Aktions-Info hat Take 2 die 2003-Highlights enthüllt – kein Wort zum Duke. Erst 90 Tage vor Erscheinen will man sich festlegen.



INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT „Grutrig“ ist nicht nur der gesteilte deutsche Titel: Bis Mai bleibt Zeit zur Überarbeitung der Grafik.

Top 3 Aufsteiger



METAL GEAR SOLID: SUBSTANCE Stealth-Action ist schwer angesagt – sicher ein Grund, warum der Splinter Cell-Konkurrent von Konami satte 43 Ränge nach oben steigt. Kann Solid Snake aus dem Schatten von Sam Fisher treten?



BLITZKRIEG Die Vorschau in PC Games 02/03 hat die Strategie-Fans offenbar heiligher gemacht. Tipp: Testen Sie die exklusive Demo-Version auf Heft-DVD!



RAVEN SHIELD Wie ein Jo-Jo saust der Taktik-Shooter die Liste rauf und runter. Grund für den aktuellen Erfolg: die Multiplayer-Demo (PCG 01/03).

Top 3 Absteiger



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE 2 Den dramatischsten Abstieg erlebt der Borg-Shooter: Keine frischen Infos, keine aktuellen Screenshots – zum Glück gibt es eine Riesenauswahl an Top-Alternativen.



SHADOWBANE Verlieren die Online-Spieler die Geduld? Keine Camelot- und Everquest-Add-ons lassen Shadowbane zunehmend älter aussehen.



PREATORIAN Jede Mission wie die Massenschlacht-Anfangssequenz von Gladiator: Trotz Demo stößt das Taktik-Spiel auf wenig Resonanz.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

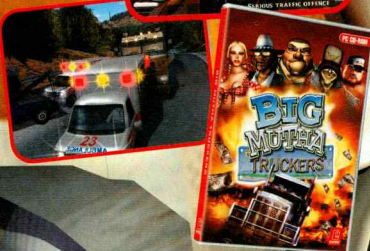
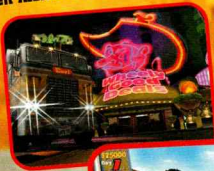
Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Release Preview
1 (1)	-	Splinter Cell Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft Montreal	27. Februar 2003 Test (S. 94)
2 (3)	▲	Command & Conquer Generals Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA Pacific	14. Februar 2003 Test (S. 68)
3 (2)	▼	Doom 3 Ego-Shooter	Activision id Software	2003 07/02
4 (4)	-	Deus Ex 2: Invisible Wars Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	2003 02/03
5 (6)	▲	Unreal 2: The Awakening Ego-Shooter	Infogrames Legend	06. Februar 2003 Test (S. 54)
6 (5)	▼	GTA: Vice City Action-Adventure	Take 2 Interactive Rockstar Games	2003 11/02
7 (9)	▲	DTM Racer Driver Rennspiel	Codemasters Codemasters	März 2003 02/03
8 (7)	▼	Counter-Strike: Condition Zero Taktik-Shooter	Vivendi Universal Blizz Entertainment	2003 04/02
9 (8)	▼	Master of Orion 3 Runden-Strategie	Infogrames Quicksilver	25. Februar 2003
10 (11)	▲	Freelancer Action-Adventure	Microsoft Digital Anvil	08. Mai 2003 Aktuelle Ausgabe
11 (10)	▼	Colin McRae Rally 3 Motorsport	Codemasters Codemasters	1. Quartal 2003 01/02
12 (20)	▲	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	2003
13 (12)	▼	Half-Life 2 Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	2003
14 (16)	▲	Max Payne 2 Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy	2003
15 (15)	-	Baphomets Fluch 3 Adventure	Revolution Software	2003 06/02
16 (13)	▼	World of Warcraft Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2003 11/01
17 (14)	▼	Black & White 2 Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	2003
18 (30)	▲	Halo Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	2003 11/02
19 (19)	-	Dark Project 3 Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	2003
20 (34)	▲	I.G.I. 2 Action-Adventure	Codemasters Inner Loop	Februar 2003 Aktuelle Ausgabe
21 (NEU)	▲	Warcraft 3 Add-on Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Blizzard	02. Quartal 2003
22 (45)	▲	Raven Shield Taktik-Shooter	Ubisoft Redstorm	20. Februar 2003 01/03
23 (NEU)	▲	Anno 1503 Add-on Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers	2003
24 (49)	▲	Blitzkrieg Taktik-Spiel	CDV Real Interactive	März 2003 Aktuelle Ausgabe
25 (22)	▼	Commandos 3 Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	2003
26 (26)	-	STALKER: Ego-Shooter	GSC GameWorld	2003 08/02
27 (23)	▼	Die Siedler 5 Aufbau-Strategie	Ubisoft Big Blue	2004
28 (33)	▲	Fair Cry Ego-Shooter	Ubisoft Crytek	Ende 2003 02/03
29 (29)	-	Tomb Raider: The Angel of Darkness Action-Adventure	Eidos Interactive CRIE Design	April 2003 02/03
30 (25)	▼	Star Wars: Galaxies Online-Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	2003 07/02
31 (32)	▲	Die Glitte Add-on Wirtschaftssimulation	Jowood 4 Head	Februar 2003
32 (18)	▼	Quake 4 Ego-Shooter	Activision id Software	2003
33 (27)	▼	Star Wars: Knight of the Old Republic Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	April 2003 08/02
34 (41)	▲	Veilung Ego-Shooter	Take 2 Interactive Illusion Softworks	Take 2 2. Quartal 2003 Aktuelle Ausgabe
35 (24)	▼	Mercedes-Benz World Racing Rennspiel	TDK Mediative	1. Quartal 2003 01/02
36 (52)	▲	Spellforce Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	2003 01/03
37 (28)	▼	Praetorians Online-Rollenspiel	Eidos Interactive Pyro Studios	Februar 2003 12/02
38 (31)	▼	Sam & Max 2 Adventure	-	2003
39 (21)	▼	Star Trek: Voyager – Elite Force 2 Ego-Shooter	Activision Raven Software	2003
40 (44)	▲	The Matrix Action-Adventure	Infogrames Shiny Entertainment	Mai 2003
41 (38)	▼	Breed Ego-Shooter	CDV Brat Design	2. Quartal 2003 06/02
42 (39)	▼	Nelive Tycoon 2 Wirtschaftssimulation	Spellbound	2003
43 (48)	▲	Impossible Creatures Konzept-Strategie	Microsoft	Februar 2003
44 (37)	▼	Imperium Galactica 3 Runden-Strategie	CDV Philos	1. Quartal 2003
45 (88)	▲	Metal Gear Solid 2: Substance Taktik-Shooter	Konami Konami	März 2003
46 (67)	▲	Railroad Tycoon 3 Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Postloop Software	2003
47 (NEU)	▲	Runaway 2 Adventure	DTP Pendulo Studios	2004
48 (36)	▼	Shadowbane Online-Rollenspiel	Swing! Walkplay Studios	2003
49 (72)	▲	Call of Chululu Action-Adventure	Headfirst Studios	2003
50 (35)	▼	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft Action-Adventure	Electronic Arts Lucas Arts	Mai 2003 02/03

Meiner 18 ist Meter lang, Baby!

- Vier durchgeknallte Geschwister
- Absolut neues Konzept – Trading UND Trucking
- Gewagte Stunts und halbrecherische Manöver
- Truck-Entführer, Biker-Gangs, korrupte Polizei
- Alles kann zerstört und über den Haufen gefahren werden

Demnächst auch für Ihren PC erhältlich!

Aber es kommt ja nicht immer auf die Größe an. In genau 60 Tagen muss ich mehr Geld verdienen als meine drei Brüder. Die richtige Ladung macht's, und klar: der Fahrstil. Der darf auch mal härter sein, denn die Bullen konnte ich schon immer um den kleinen Finger wickeln...



BIG MUTHA TRUCKERS

im Vertrieb
KOCH
DISTRIBUTION

www.bigmuthatruckers.com

eutechnyx

EMPIRE

Big Mutha Truckers © 2002 Eutechnyx Limited. Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire and Big Mutha Truckers are registered trademarks. "18" is a trademark of Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved.



GNADENLOS GÜNSTIG

PC JETZT 39,99 €*

X-BOX JETZT 59,99 €*

*Unverbindliche Preisempfehlung.

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



„Einfach nur mörderisch gut: Codename 47 infiltriert die Konsolenwelt.“

GamePro 11/02



„Jeder, der Metal Gear Solid, Syphon Filter oder auch Blood Omen mochte, wird von Hitman 2 begeistert sein.“

PlaythePlayStation 10/02



„Sehr gut – Nummer 47 hat nichts von seinen tödlichen Tricks verlernt.“

PC ACTION 10/02



„Enorm spannende Antiheldenkarriere mit hoher Spieltiefe.“

Playzone 11/02

„Ohne starke Nerven geht da wenig: Hitman 2 schafft es, mich vollkommen in seine Spielwelt zu ziehen.“

GameStar 11/02

Demnächst auch erhältlich für Nintendo Gamecube!



**PC
CD**



PlayStation 2



BEST VIEWED WITH...



BEST PLAYED WITH...



www.eidos.com



Scheibenbremser

„Bitte legen Sie CD #2 ein.“ „Bitte legen Sie CD #3 ein.“ „Bitte legen Sie nun wieder CD #1 ein“. Genervt? Bei manchen Spielen wird man schnell zum Diskjockey - **warum erscheinen eigentlich nicht mehr Titel von vornherein auf DVD?**

Deutlich mehr Speicherkapazität, (noch) effektiver Kopierschutz, kaum höhere Herstellungskosten – über die Vorzüge der DVD gegenüber Multi-CD-Titeln sind sich Publisher wie Electronic Arts, Take 2, Ubi Soft oder Codemasters einig. Warum Veröffentlichungen auf dem bereits 1999 eingeführten Medium trotzdem seltener sind als zairische Weißnasenmeerkatzen? „Bislang war der Verbreitungsgrad von DVD-Laufwerken nicht so hoch wie der herkömmlicher CD-ROM-Laufwerke. Auch hielten sich die Vorteile hinsichtlich der Produktionskosten noch in Grenzen“, meint Ubi Softs Sprecher Karsten Lehmann. Deshalb klingt der Tenor der Majors zurückhaltend: „Wir haben bislang noch keine konkreten Pläne, das aktuelle Speichermedium umzustellen“, erklärt EAs PR-Manager Udo Lewalter. Als Grund nennt er die nach wie vor größere Verbreitung der CD-ROM-Laufwerke, so dass wirklich 100 % der Kundschaft erreicht werden. Darauf beruht sich auch Vivendi, wenn es „derzeit noch keine neuen Spiele auf DVD-ROM“ plant, oder Codemasters, dessen wichtigste Spiele „allesamt auf CD-ROM erscheinen“, und zwar durchweg auf mehreren Scheiben – egal ob DTM Race Driver: Director's Cut, I.G.I. 2: Covert Strike, Colin McRae Rally 3 oder Indy Racing League.

Verglichen mit dem Durchmarsch der CD kann man bei der bisherigen Karriere der 4,5-GB-Scheibe fast von einem Flop sprechen – beinahe vier Jahre nach Markteinführung sind kaum mehr als 20 DVD-Spiele erschienen, darunter viel Datenmüll. Was fehlt, sind Vorreiter vom Format eines **Rebel Assault** oder **The 7th Guest**, die mit (damals) atemberaubenden Kamerafahrten in 320x200 Bildpunkten die technischen Vorteile des neuen Datenträgers ausnutzten und somit auch den Kauf eines entsprechenden Laufwerks rechtfertigten. In dieser Form zu realisieren waren diese Spiele allein auf CD-ROM. Bezeichnenderweise kam Ende November mit **Anstöß 4** zwar eines der ersten DVD-exklusiven Spiele auf den Markt, allerdings wurde auf logisch erscheinende Zugaben wie ein Making-of, zusätzliche Soundtracks

Rar gesät: DVD-Klassiker

Es gibt sie wirklich: Spiele auf DVD. Allerdings handelt es sich größtenteils um Uralt-Titel wie Wing Commander 4.



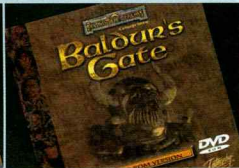
WING COMMANDER 4

Statt sechs CDs erhalten Sie eine zweiseitig bespielte DVD. Vorbildliche DVD-Extras: Die Filmzinsen sind auf jedem Software-DVD-Player abspielbar, wurden hochgerechnet und sehen deutlich besser aus als bei der ursprünglichen PC-Version. Außerdem wurde ein Patch integriert, der das Spiel unter Windows lauffähig macht.



OUTCAST

Infogrames hatte bei Outcast die Synchronisation in drei Sprachversionen (Deutsch, Englisch und Französisch) sowie acht Untertitel-Fassungen, Making-of, Wallpapers sowie der Soundtrack wurden beigelegt. Das Intro liegt sogar zusätzlich in DVD-Qualität vor und kann mit jedem DVD-Player angeschaut werden.



BALDUR'S GATE

Die DVD-Version lohnt sich bei Baldur's Gate in zweierlei Hinsicht: Zum einen müssen Sie nicht dauernd zwischen den fünf CDs hin und her wechseln, zum anderen sind fünf Sprachversionen (Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch) dabei, weshalb man sich nicht mehr über die schlappe Übersetzung ins Deutsche ärgern muss. Sonst leider keine Extras.

Diese Spiele können Sie noch problemlos als DVD-Versionen erwerben:

Spieldame	Anbieter	DVD-Extras	Genre	Ca.-Preis
Another War	Take 2	Multilingual (Deutsch, Englisch), Demos	Adventure	€ 15,-
Anstob 4	Ascaron	Keine	WISim	€ 40,-
Atlantis	Cryo	Günstiger Preis, multilingual (unter anderem Englisch, Französisch)	Adventure	€ 8,-
Commandos 2	Eidos	Soundtrack, exklusive Artworks, Trailer, Missions-Karten, Tastatur-Schablone zum Ausdrucken, Hintergrund-Infos zu den Charakteren, Wallpaper, Screensaver	Taktik-Spiel	€ 45,-
Odyssey	Cryo	Günstiger Preis, multilingual (unter anderem Englisch, Französisch etc.)	Adventure	€ 6,-
Tomb Raider 2-4	Eidos	Zusätzliche Levels, Demo-Version, Screensaver, Wallpaper, Windows-Desktop-Set, Posterserie	Action-Adventure	€ 45,-
Soul Reaver 1+2	Eidos	Soundtrack, exklusive Artworks, Trailer, Wallpaper, Screensaver	Action-Adventure	€ 50,-
Versailles	Cryo	Günstiger Preis, multilingual (unter anderem Deutsch, Englisch, Französisch etc.)	Abenteuer	€ 8,-

Außerdem sind diese Spiele auf DVD erschienen: Akte X, Atlantis 2, Atlantis 3, Baldur's Gate 2, Blade Runner, China, Claw, Der Ring der Nibelungen, Devil Inside, Die Versuchung, F/A-18 Hornet, Egypt 1156 B.C., Faust, Freespace, Icewind Dale, Odyssee, Pompei, Schizm, Star Wars: Episode 1 Collection, Time Machine.

oder Ähnliches verzichtet. Einziger Vorteil für den Käufer ist die komfortablere Installation ohne lästiges CD-Wechseln. Hersteller Ascaron hatte allerdings ein anderes Motiv: „Für uns war von Bedeutung, dass eine DVD heute noch nicht so einfach kopiert werden kann wie eine CD.“ Bedenken, dass potenzielle Kunden ohne DVD-Laufwerk ausgeschlossen werden könnten, hatte Ascaron nicht. Nach eigenen Angaben sind DVD-Laufwerke auf Rechnern, die die Mindestanforderungen von Anstob 4 erfüllen (600 MHz-Prozessor, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte) ohnehin üblich.

Aus Sicht der Spieler also umso unverständlicher, dass eindeutig auf die PCs von Hardcore-Gamern ausgerichtete Spiele wie Command & Conquer Generals nicht zumindest sowohl als CD- als auch als DVD-Fassung erhältlich sind. Ein derartiger Kompromiss stellt aber für die Hersteller ein nicht unerhebliches Risiko dar, weil für solche Experimente der Platz im Handel im Regelfall nicht genüge, so Frank Matzke, Marketing Director Vivendi Universal.

Jörg Trouvain, Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland, führt das etwas näher aus: „Das hat natürlich mit wirtschaftlichen Überlegungen zu tun. Die gleiche Software nur auf DVD würde sicher den Erwartungen nicht gerecht. Wir verfügen nicht wie die Filmindustrie über Making-of-Material und anderen Content, der quasi ganz nebenbei bei der Produktion entsteht, daher müssten wir Zusatz-Content generieren. Mehr Content und Aufwand geht aber einher mit höheren Preisen, da die Durchschnittstückzahlen im Verkauf nicht steigen, sondern aufgrund der steigenden Titelzahl sogar eher fallen.“

Lohnt sich der Kauf eines DVD-Laufwerks trotzdem, falls Sie noch keins besitzen? Hier herrscht Uneinigkeit. Zwar sind sich alle einig, dass die DVD über kurz oder lang zum dominierenden Medium wird, bei der Einschätzung, wann es so weit ist, bewegt sich das Spektrum der Angaben jedoch zwischen den Aussagen von Electronic Arts („Die DVD ist sicherlich gerade dabei, die CD als Speichermedium im PC-Bereich abzulösen.“) und Codemasters („Mitte/Ende 2004 halten wir für realistisch.“).

Zwei Ausreißer gibt es: Ascaron will bei kommenden Titeln je nach Zielgruppe entscheiden – Fortgeschrittene haben größtenteils bereits ein DVD-ROM-Laufwerk, dementsprechend werden Spiele für diese Ansprüche auf DVD erscheinen. Sind sowohl Hardware-Anforderungen als auch Spielprinzip so moderat, dass man mit einer Vielzahl an Gelegenheitsspielern rechnen muss (deren Rechner oftmals schon sehr betagt sind), wird weiterhin der gewohnte Datenträger genutzt. Noch drastischer äußert man sich bei

Eidos: Die deutsche Sektion wollte sogar schon letztes Jahr das komplette Sortiment auf DVD umstellen, aufgrund nicht näher benannter technischer Schwierigkeiten und Unstimmigkeiten mit anderen Eidos-Territorien erfolgt die endgültige Reform nun erst in diesem Jahr. Wichtigste Prämisse ist dabei laut Aussage eines Eidos-Sprechers, die DVD voll auszureizen, das heißt, exklusive Zusatzfeatures (Making-of, Trailer, Demos, Original-Sprachausgabe etc.) mitzuliefern. Mit Tomb Raider: Angel of Darkness, Dark Project 3 und Deus Ex 2 dürften erstmals echte Hits als DVDs zu haben sein.

Absolut sicher ist: Mit dem Kauf eines DVD-Laufwerks können Sie nichts falsch machen. Die heutigen Geräte bieten gute Qualität für relativ wenig Geld (um die 50 Euro) und allzu lange wird auch die Spiele-Industrie nicht mehr auf sich warten lassen. Und nicht zuletzt bietet die PC Games als DVD-Ausgabe viele Extras gegenüber der CD-Version, etwa eine größere Auswahl an Top-Demos und mehr Videos in besserer Bild- und Ton-Qualität.

AUSTIN STOLZENBERG

HOTWARE GAMES

Voraussichtlich
erhältlich ab
6.02.03

Unreal 2
The Awakening
Ein absolutes Muss
für jeden FPS-Action-Fan

Voraussichtlich
erhältlich ab
14.02.03

PC CD-ROM
**COMMAND & CONQUER
GENERALS**



je
49.-



Voraussichtlich
erhältlich ab
28.02.03

59.-

Indiana Jones
und die Legende der Kaisergruft
Das neueste Action-Adventure mit Indiana Jones.

**Command & Conquer
Generals**
Der neue Stern am
Strategiehimmel

Online-Shopping:

bol.de
einfach rund!

buch.de
einfach vielseitiger
www.buch.de

MOVIES & GAMES

www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

**ALPHA
TECC.**

04445 Wachen, 034297-79548
08056 Zwickau, 0375-2709400
32545 Bad Oeynhausen, 05731-176700
55469 Simmern, 06761-907748
63607 Wächtersbach, 06053-618148
66333 Völklingen, 06898-515800
66424 Einöd, 06848-7050
66606 St. Wendel, 06851-9123100
66679 Losheim, 06872-601-0
71384 Weinstadt, 07151-9643-548
91301 Forchheim, 09191-976400
93073 Neutraubing, 09401-6077148

BAUER

55116 Mainz, 06131-232514

Duttenhofer
97070 Würzburg, 0931-3095-0

dodenhof
Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433

**EDEKA
Music Shop**

83301 Traunreut, 08669-12992
83512 Wasserburg a.L., 08071-5989-0
82110 Germering, 08984-704322
A-5280 Braumau, 0043-7722837515

Elektro Elsässer
71065 Sindelfingen, 07031-877071

GLOBUS

Globus SB-Warenhäuser

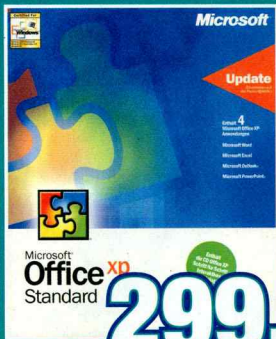
02977 Hoyerswerda, 03571-68-230
06112 Halle, 0345-5820-0
07554 Gera-Trobitz, 0365-43720-0
07751 Isserstedt, 036425-55-0
08538 Weischlitz/Pauen, 037436-29-0
18184 Raggentin, 038204-65-0
35582 Wetzlar Dutenhof, 0641-9234-0
55453 Gensingen, 06727-910-0
55743 Idar-Oberstein, 06784-80-0
55112 Lehnstein, 02621-176-0
58956 Zell, 06542-708-0
63607 Wächtersbach, 06053-806-0
66130 Gündingen, 0681-8767-0
66333 Völklingen, 06898-2008-0

66424 Homburg Einöd, 06848-601-0
66606 St. Wendel, 06851-803-0
66740 Saarouis, 06831-179-0
68763 Wachenhausen, 07254-996-0
92421 Schwarndorf, 09431-732-0
94447 Plattling, 09931-955-0
99195 Mittelhausen, 0361-7448-0
99198 Linderbach, 0361-4270-0

**MEGA
COMPANY**

26871 Papenburg, 04961-3029
27793 Wildeshausen, 04431-99010
29525 Ielzen, 0581-9088-0
35754 Einbeck, 0561-9495-0
38228 Selzingen-Lebenstedt, 06841-17007
38518 Gifhorn, 05371-8150-0
88069 Tettnang, 07542-9323-0
88212 Ravensburg, 0751-366880
88400 Biberach, 07351-1985-0

HOTWARE SOFTWARE



Microsoft Office XP update
Die aktuelle Version

299.-



Focus Money Einnahme-Überschussrechnung
Finanzen fest im Griff



Geld zurück macht glücklich!

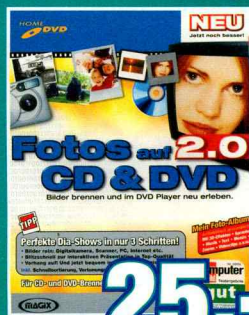
34.-

WISO Sparbuch 2003
Schlagen Sie dem Kanzler ein Schnäppchen



Dragon Naturally Speaking Standard
PC zum Diktat bitte

99.-



Fotos auf CD & DVD 2.0
Nie wieder einen langweiligen Diaband

25.-

KLICK & WIN



Anstoss 4 International
www.HOTWARE.de



Steuer 2003
Keinen Cent zuviel für Euch!

17.-



Einkommen Steuer 2003
Holen Sie sich Ihr Geld zurück

9.99



- 01662 Meisen, 03521-408660
- 01968 Seiffenberg, 03573-363617
- 06847 Dessau, 0340-540040
- 07318 Saalfeld, 03671-5363
- 07333 Untervellernborn, 03671-4466-0
- 07749 Jena, 03641-46810
- 08371 Gächau, 03768-7797-0
- 09244 Lichtenau, 037208-8040
- 10430 Berlin-Prenzl., 030-4471160
- 12555 Berlin-Köpenick, 030-6501630
- 12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
- 14513 Teltow, 03328-3342-0
- 15234 Frankfurt/Oder, 0335-66386-0

- 15745 Wildau, 03375-5652-0
- 18442 Stralsund, 03831-4780
- 21339 Lüneburg, 04131-243050
- 31141 Hildesheim, 05121-53258
- 31789 Hameln, 05151-60820
- 40215 Düsseldorf, 0211-384180
- 41462 Neuss, 0211-66193-0
- 42103 Wuppertal, 0202-49300-0
- 42283 Wuppertal, 0202-250660
- 45768 Marl, 02365-92497-0
- 46414 Rhede, 02872-7172
- 46047 Oberhausen, 0208-6565-252
- 46485 Wesel, 0281-98408-0
- 47166 Duisburg, 0203-544010
- 49371 Sögel, 05952-1214
- 50181 Bedburg, 02272-91120
- 51373 Leverkusen, 0214-830420
- 51465 Bergisch Gladb., 02202-1888-0
- 51643 Gummersbach, 02261-918510
- 55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
- 56626 Andernach, 02632-2532-0

- 59494 Soest, 02921-665203
- 59557 Lippstadt, 02941-10648
- 63820 Eisenfeld, 06022-61780
- 65549 Limburg, 06431-91930
- 67663 Kaiserslautern, 0631-57086
- 68766 Hockenheim, 06205-2043-30
- 77656 Offenburg, 0781-91350
- 93053 Regensburg, 0941-58623-0
- 97076 Würzburg, 0931-20024-0
- 97318 Kitzingen, 09321-13290
- 97753 Kitzstadt, 09353-900640
- 97816 Lohr, 09352-800410
- 97877 Wertheim, 09342-9618-0
- 97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
- 99817 Eisenach, 03691-8250-0

expert
R&K Markt • Dinslaken
46539 Dinslaken, 02064-4149-0



- 30880 Laatzen, 0511-87954-0
- 33889 Bielefeld, 05205-992-0
- 40880 Ratingen, 02102-4504-0
- 44809 Bochum, 0234-9533-0
- 45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
- 49078 Osnabrück, 0541-9415-0
- 65555 Limburg, 06431-951201
- 28816 Stuhr, 0421-87151-0
- 32584 Löhne, 05731-781-0
- 31655 Stadthagen, 05721-983-0
- 34225 Baunatal, 05665-9996-0
- 48155 Münster, 0251-696-0
- 54292 Trier, 0651-27020



Johann • Wittmer
40880 Ratingen,
02102-434040
Klumpke Elektronik
43757 Wertheim,
05951-2664



26129 Oldenburg, 0441-9709922
26789 Leer-Nüßtenmoor, 0491-92566-0



97080 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0
Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns vor Nachlieferung anzubieten. Preise in Euro.



Spellforce

Monster verprügeln in edler 3D-Grafik – **Spellforce** vereint die besten Elemente aus **Dungeon Siege**, **Warcraft**, **Sacrifice** und **Heroes of Might & Magic**. Beim Anblick des Screenshots möchte man allerdings kaum glauben, dass die Krass-Engine von **Aquanox 2** für die grandiose Grafik zuständig ist. **Spellforce**-Macher Phenomic erwarben die Lizenz für die Technologie von den Mannheimer Entwicklern Massive Development. Die Krass-Engine nutzt Vertex Shader und Pixel Shader und wird von Massive ständig überarbeitet – aktuell ist der Programmcode um Intels Hyperthreading-Technologie und DirectX-9-Features ergänzt worden.

Entwickler Phenomic
 Anbieter Jowood
 Termin Juli 2003

VORSCHAU

STRATEGIE

Praetorians38

Ein Glück: Die Madrider Pyro Studios haben sich die Kritik von PC Games zu Herzen genommen.

Battlefield Command34

Das bislang spektakulärste und komplexeste Echtzeit-Strategiespiel kommt aus ... Russland.

Tropico 230

Gefährliche Seeräuber, revoltierende Gefangene, mächtige Feinde – die Karibik ist kein Urlaubsparadies.



Knightshift40

Eine Kuh macht Muh, viele Kühe machen Mühle: In Knightshift managen Sie eine Kuhherde!

ACTION

Vietcong44

Wie ist es tatsächlich im Vietnam-Krieg zugegangen? Vietcong liefert eine aussagekräftige Antwort.

IGI 2: Covert Strike46

In IGI 2 gehen Sie mit Spezialagent David Jones auf die Fähr und retten auf leisen Sohlen die Welt.

Freelancer42

Vier Jahre alt und dennoch aktuell: Microsofts Weltraum-Epos setzt neue Maßstäbe für SciFi-Actionspiele.



ABENTEUER

C.S.I. - Crime Scene Investigation48

Das Spiel zur gleichnamigen TV-Serie schickt Sie auf die Suche nach der Nadel im Heuhaufen



SPORT

Downtown Run50

Sie mögen Rennspiele mit einfachem Handling, tollen Levels und Power-ups? Wie wäre es mit Downtown Run?

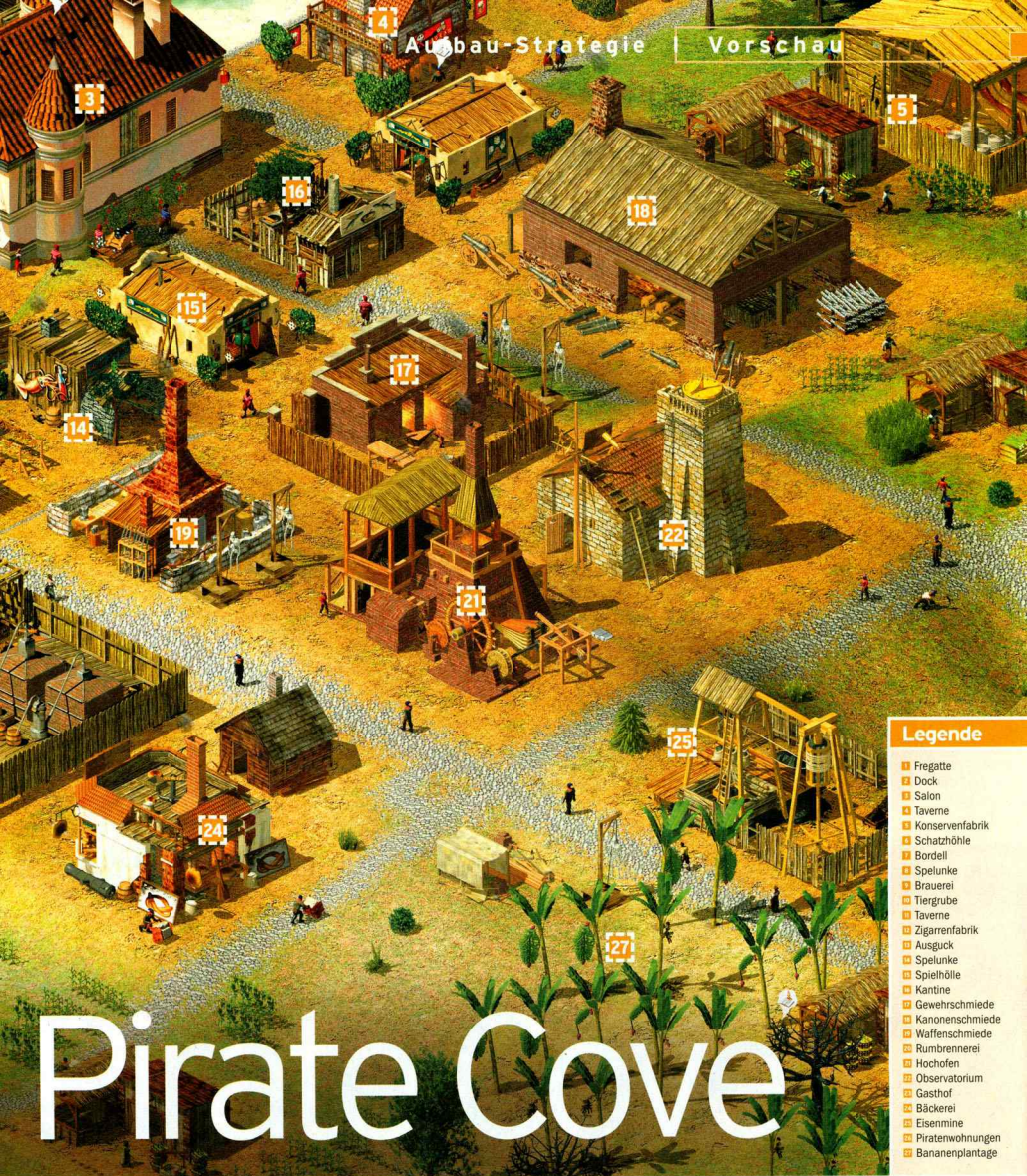


Tropicco 2:

Ahoi! Tropicco verlässt seinen sicheren Hafen und segelt auf unsichere Gewässer zu: **weg von der bodenständigen Diktatur, hin zum Management einer Chaotenhorde.**

Als Stammesoberhaupt eine Volkswirtschaft und das dazugehörige Volk managen – kein Problem. So etwas macht man als PC-Spieler schließlich schon seit Jahren. Auch das vergleichsweise innovative **Tropicco**, das den Spieler als El Presidente einer Bananenrepublik vor allem

um politische Unterstützung in der Bevölkerung werben ließ, basierte auf diesem althergebrachten Prinzip. **Tropicco 2: Pirate Cove** schlägt einen völlig neuen Weg ein: Auch hier sind Sie das Oberhaupt einer tropischen Insel, allerdings haben Sie es mit zwei „Völkern“ und einer etwas ungewöhnlichen



Ausbau-Strategie

Vorschau

Legende

- 1 Fregatte
- 2 Dock
- 3 Salon
- 4 Taverne
- 5 Konservenfabrik
- 6 Schatzhöhle
- 7 Bordell
- 8 Spelunke
- 9 Brauerei
- 10 Tiergrube
- 11 Taverne
- 12 Zigarenfabrik
- 13 Ausgang
- 14 Spelunke
- 15 Spielhöhle
- 16 Kantine
- 17 Gewehrschmiede
- 18 Kanonenschmiede
- 19 Waffenschmiede
- 20 Rumbrennerei
- 21 Hochofen
- 22 Observatorium
- 23 Gasthof
- 24 Bäckerei
- 25 Eisenmine
- 26 Piratenwohnungen
- 27 Bananenplantage

Pirate Cove

Wirtschaft zu tun. Sie übernehmen die Rolle eines Piratenkönigs, der mithilfe seiner Seeräuber unterschiedlichste politische und finanzielle Ziele erreichen will.

Der typische Piratenboss besitzt einige schwer bewaffnete Schiffe, eine gut ausgebildete, fröhlich singende Crew und ei-

nen sicheren Hafen auf einer geheimen Insel – doch bis dahin ist es in **Tropico 2** ein weiter Weg. Schließlich käme kein Pirat auf die Idee, „ehrlich“ zu arbeiten und beispielsweise Schiffe zu bauen oder gar Kanonen zu gießen. Daher werden Schiffbrüchige dazu „überredet“, Gebäude wie Tavernen,

Werften oder Brauereien zu erstellen und zu bewirtschaften. Der Vorteil dieser Gefangenen liegt auf der Hand: Sie arbeiten kostenfrei. Allerdings ergeben sie sich nur ungern ihrem Schicksal und wagen bei jeder sich bietenden Gelegenheit die Flucht. Nur mit Furcht einflößenden, Achtung gebietenden

und Ordnung symbolisierenden Bauwerken sind die Gefangenen im Zaum zu halten, weshalb bald ein ganzer Wald von Galgen, Totenköpfen und Folterkammern die Arbeiterviertel umgibt.

Furcht und Ordnung sind die Grundlage jeder Kontrolle über die Gefangenen – und ein

Lust, Angst und Gewissenskonflikte

Um die Piraten glücklich zu machen und die Gefangenen von einer Flucht abzuhalten, kann ihnen mit jeweils unterschiedlichen Bauwerken Lebensfreude beziehungsweise Resignation vermittelt werden. Was den einen Wert erhöht, senkt allerdings oftmals einen anderen Wert.

PIRATENWÜNSCHE



ANARCHIE Solch ein Lynchbaum erzeugt in den Augen eines unordentlichen Piraten das Flair angenehmer Anarchie.



SICHERHEIT Kanonen geben den Piraten das auf See lange vermisste Gefühl von Sicherheit und Ruhe.



ENTERTAINMENT Piraten erfreuen sich an solchen Unterhaltungsbetrieben, die aber jegliche Ordnung zerstören.

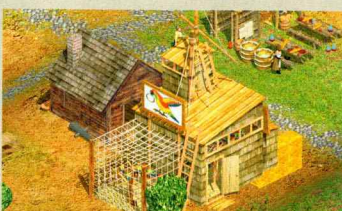
GEFANGENENWÜNSCHE



ORDNUNG Die ordentliche geschnittene Hecke erfreut die Gefangenen – und verhindert den Piratenwunsch Anarchie.



ANGST Dieser überdimensionale, knochige Arm verbreitet unter den Gefangenen Angst und Schrecken.

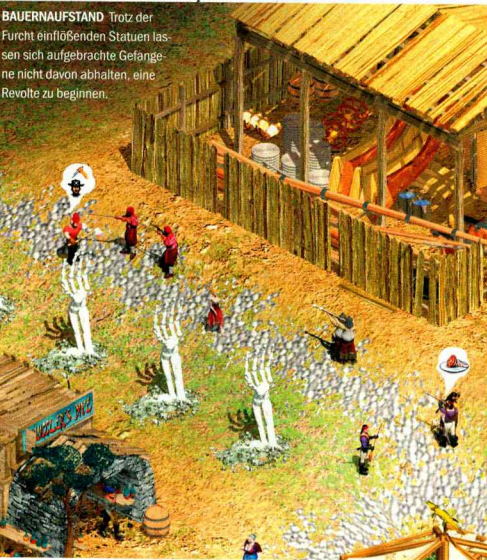


ACHTUNG Eine erfolgreiche Papageienzucht erhöht die Achtung der Gefangenen vor ihren Peinigern.

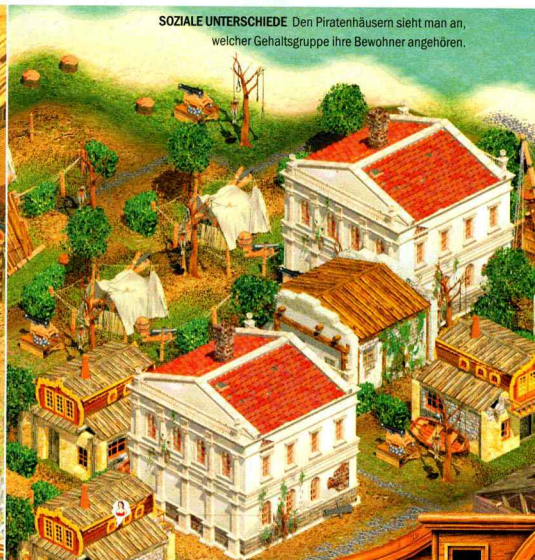
Dorn im Auge eines jeden echten Piraten. Die Seemänner bevorzugen stattdessen Sicherheit und Anarchie, beides (!) finden sie in den Bordellen und Kneipen der Hafengegenden. Kein Wunder also, dass die dort beschäftigten Prostituierten und Kellner die ersten Kandidaten für Fluchtversuche und Revolten sind. Immerhin können unterbeschäftigte Piraten als Wachen in den Gebäuden eingesetzt werden. Da diese aber nicht arbeiten, wenn es kein Geld gibt, sollte man sich langsam Gedanken um ein gesichertes Einkommen machen. Einerseits hat man als König der Piraten dank der Wachen und einiger Unterhaltsaufwendungen seine laufenden Kosten, andererseits wollen die untergebenen Seeräuber möglichst viel Geld für Waren und gewisse Dienstleistungen im Hafenviertel ausgeben.

Also schickt man seine Jungs in einem der knapp zwanzig Seegebiete auf große Fahrt. Mit etwas Glück bringen sie Gold, neue Piraten, Gefangene und Waffen mit nach Hause – mit viel Pech wird das Schiff aber auch von den Spa-

BAUERNAUFSAND Trotz der Furcht einflößenden Statuen lassen sich aufgebrachte Gefangene nicht davon abhalten, eine Revolte zu beginnen.



SOZIALE UNTERSCHIEDE Den Piratenhäusern sieht man an, welcher Gehaltsgruppe ihre Bewohner angehören.



used to make the city
ready for all types of
build an iron alloy.



**ZENTRUM DER
MACHT** In der
Nähe des
Hauptquartiers
siedeln sich die
besseren Pira-
ten an. Die Wa-
chen sind in der
Kneipe ver-
schwunden.



HAFENVIERTEL

Heruntergekome-
ne Amüsierbetriebe
und Spunken sind
die Visitenkarte ei-
nes guten Piraten-
hafens.

niern, Franzosen oder Engländern versenkt. Mit etwas weni-
ger Pech meutert die Crew
„nur“ gegen den Kapitän, den
man dann von der Gehaltsliste
streichen muss. Der Grund für
Meutereien ist (analog zu den
Aufständen der Gefangenen) in
einer misslungenen Bedürfnis-
befriedigung zu finden. Ein
Pirat braucht schließlich nicht
nur Sicherheit und Anarchie, er
will darüber hinaus spielen,
trinken, feiern, einen Schatz an-
häufen und einen spannenden
Job haben. Nur wenn all diese
Wünsche ausreichend lange
und in passabler Qualität er-
füllt werden, sind die Seeräu-
ber angemessen kampfstark,
loyal und glücklich. Ein un-

glücklicher Pirat ist ein recht
unangenehmer Zeitgenosse.
Wenn er so richtig schlecht
drauf ist, zieht er pöbelnd
durch die Gassen, erschlägt Ge-
fangene und prügelt sich mit
seinen Kollegen. Da so etwas
durchaus tödlich enden kann
und neue Kapitäne nicht auf
Bäumen wachsen, sollte man
vor allem auf sie und ihre Offi-
ziere ein wachsames Auge ha-
ben. **Tropic** wurde von Pop
Top Software entwickelt, an
Tropic 2 arbeiten hingegen
mit Frog City die Entwickler
des Runden-Strategiespiels
Imperialism. Obwohl neue Besen
gut kehren und die komplette
Spiel-Engine angeblich neu ent-
wickelt wurde, ähneln sich die

Oberflächen der beiden Pro-
gramme aber wie ein Ei dem
anderen. Wie der Vorgänger
verwendet **Tropic 2** eine de-
taillierte, comicartige 2D-Gra-
fik, die den Vergleich mit **Anno
1503** nicht zu scheuen braucht:
Die Siedlungen in **Anno** sind
zwar lebhafter und ein wenig
detailverliebt, aber nicht so
idyllisch und scharf gezeichnet.
Auch die Menüs von **Tropic**
und **Tropic 2** sehen identisch
aus und bieten wieder zahllose
Buttons, mit denen rund 65 Ge-
bäudetypen, 34 Erlasse und et-
wa 50 Informationsbildschirme
angewählt werden. Eine Ver-
einfachung der Menüs ist leider
nicht in Sicht, schließlich haben
die Entwickler nur noch knapp

zwei Monate Zeit. Zwei Mona-
te, in denen eine Kampagne mit
rund 20 Missionen, acht Szena-
rien, ein Endlosspiel und ein
Editor fertig gestellt werden
müssen.



ERSTEINDRUCK

*Kleine Änderung, große Wir-
kung: Schon allein wegen des
verdrehten Wirtschaftssystems
macht **Tropic 2** erfreulich viel
Spaß. Auch die zweite Bevölke-
rungsgruppe und nicht zuletzt
die ungewöhnliche Thematik
lassen auf ein kurzweiliges Ver-
gnügen hoffen.* HARALD WAGNER

Entwickler..... Frog City
Anbieter..... Take 2
Termin..... 15. April 2003

SEEFEHLER

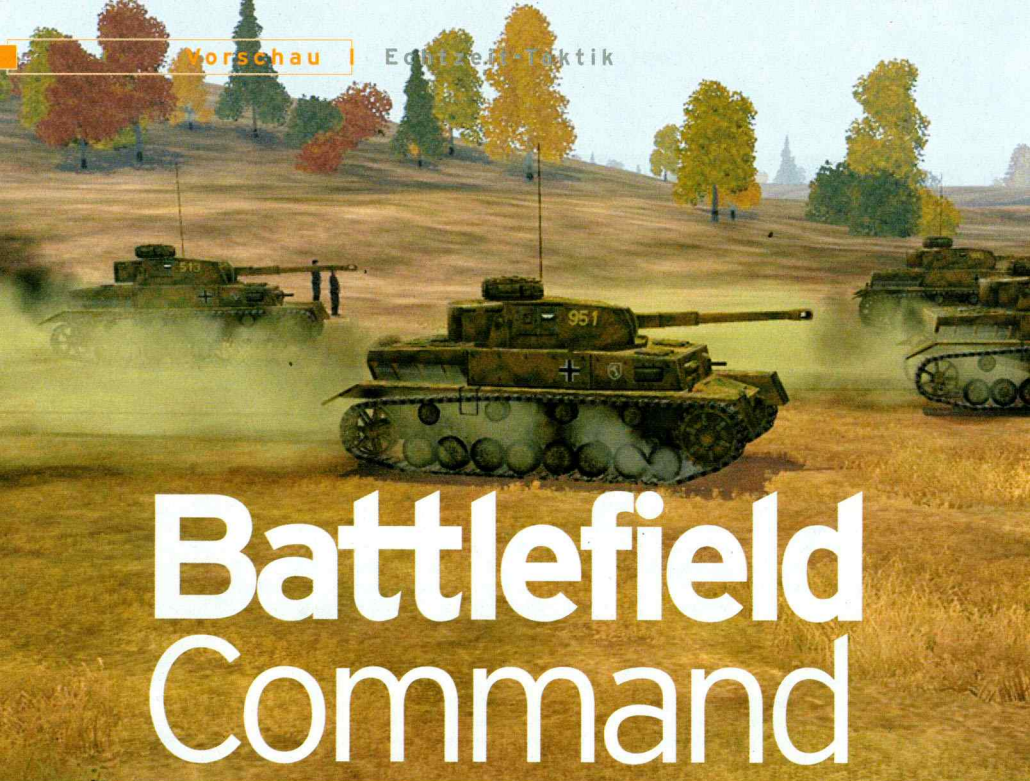
Auf
einer Karte werden
den Schiffen die
Einsatzgebiete zu-
gewiesen. Von den
Seeschlachten
sieht man nichts.

HEIMATHAFEN Diese kleine Siedlung reicht bereits
aus, um genügend Gefangene bei Laune zu halten,
die den Piraten ein Leben im Luxus ermöglichen.



PIRATEN Da Kapitän Rachel Upton un-
glücklich ist, sticht sie auf offener Straße
einen unschuldigen Gefangenen ab.





Im fernen Moskau arbeiten die Sturmovik-Macher am vielleicht ehrgeizigsten Projekt in der Geschichte der Strategiespiele: **Der gesamte Zweite Weltkrieg mit fast allen Waffen, Schauplätzen und Schlachten** als episches Taktikspektakel.

Schon die nackten Zahlen sind mehr als eindrucksvoll: In **Battlefield Command** werden Echtzeit-Generäle über 100 teils historische Gefechte auf 33 Schlachtfeldern mit über 300 Truppentypen austragen – von den Küsten Frankreichs bis nach Stalingrad. Dass das Spiel nicht weniger imposant ist, davon konnte sich PC Games bei einem exklusiven Besuch in den Studios der Entwickler von IC überzeugen. Der Name mag hierzulande nur wenigen bekannt sein, in Russland gehört IC aber zu den ganz Großen, spätestens seit dem Aufkauf der **Sturmovik**-Erfinder von Madox auch im Spiele-Business. Während ein Teil der Programmierer derzeit an einer Erweiterung der Flugsimula-

tion arbeitet, basteln rund 20 Mann mit einer erweiterten Version der Engine das Echtzeit-Taktikspiel.

Schon mit **Il-2 Sturmovik** haben die Entwickler die Leistungsfähigkeit ihrer selbst entworfenen Grafik-Engine unter Beweis gestellt. **Battlefield Command** setzt noch einen drauf. Die Bildschirmfotos auf diesen Seiten geben nur unzureichend wieder, wie fantastisch die Szenen in Bewegung aussehen. Da pflügen drei deutsche Panzer IV in Pfeilform durchs knietiefe Gras, ziehen Schleppen aus Dieselrauch und Dreck hinter sich her. Plötzlich geht der rechte in Flammen auf, mit einem ohrenbetäubenden Knall fliegt der Turm in die Luft und landet qualmend fünf Meter

weiter hinten im Gebüsch. Suchend richten die beiden verbliebenen Tanks ihre Geschütze zur Seite. Halb versteckt unter einer Weide bereitet sich eine sowjetische Panzerabwehrkanone vor, erneut zu feuern. Der Schuss des ersten Panzers geht weit über das Ziel hinaus, lässt weiter hinten das spiegelklare Wasser des Flusses aufspritzen. Die zweite Granate findet ihren Bestimmungsort, zwei der vier Soldaten an der Pak fallen verwundet aus. Doch die beiden anderen geben nicht auf: Während einer nachläßt, visiert sein Kamerad bereits die Angreifer an – Sekunden später ist ein weiterer deutscher Panzer nur noch qualmender Schrott.

Es ist wirklich unglaublich, wie detailverliebt die Grafiker

arbeiten. Ein Beispiel: Die Bedienungsmannschaft für ein sowjetisches 45-mm-Geschütz besteht aus vier Mann – Kommandant, Lader, Richtschütze und Assistent. Werden drei verwundet, muss der verbliebene alles alleine machen: laden, zielen, feuern. Für jede mögliche Kombination existieren hunderte Animationsstufen. Bei den rund fünf Dutzend Kanonen im Spiel können Sie erahnen, wie viel Arbeit da auf die Grafiker zukommt. Auch die Umgebung „lebt“: Dass sich Gras und Bäume im Wind bewegen, kennt man mittlerweile. Aber bei welchem anderen Spiel orientiert sich das nach der tatsächlichen Windrichtung und -stärke? Stichwort zerstörbare Umgebung: Können Sie sich entfernt vor-

Zweimal Zweiter Weltkrieg

Am ehesten ähnelt **Battlefield Command** neben dem Oldie **Close Combat** dem kommenden **Blitzkrieg** von CDV. Wir haben die beiden Rivalen in den wichtigsten Punkten verglichen.

	Blitzkrieg	Battlefield Command
Szenario	2. Weltkrieg, Europa, Afrika und Teile Vorderasiens	2. Weltkrieg, Europa und Teile Vorderasiens
Grafik	2D-Terrain/3D-Einheiten, Perspektive nicht veränderbar, in Grenzen zerstörbares Terrain und Gebäude	Komplett 3D, Perspektive frei veränderbar, zerstörbares Terrain, Gebäude
Missionen	Lineare Kampagne mit 21 Missionen, zusätzlich freiwillige Einsätze, semihistorisch und fiktiv	Voraussichtlich lineare Kampagne mit über 100 Missionen, semihistorisch und fiktiv
Einheiten	Über 150, mehrere Dutzend pro Mission unter Kontrolle	Über 300, mehrere Dutzend pro Mission unter Kontrolle, zusätzlich mehrere Dutzend computergesteuerte
Rollenspieltatell	Kerneinheiten gewinnen Erfahrung	Kerneinheiten gewinnen Erfahrung, voraussichtlich wesentlich mehr Werte als bei Blitzkrieg
Bedienung	Ähnlich Sudden Strike	Voraussichtlich ähnlich Sudden Strike , allerdings detaillierter (Munitionswahl)
Realismus	Mittel	Sehr hoch



DRECKSCHLEUDERN Vier deutsche Panzer IV G rumpeln an die Ostfront. Beachten Sie die detaillierten Fahrwerke und den Staub, den die Ketten in voller Fahrt aufwirbeln.

stellen, wie ein ukrainisches Weizenfeld nach einem halbstündigen Artilleriebombardement aussieht? Die Einschlagskrater sind so tief, dass selbst Kettenfahrzeuge ihre liebe Mühe haben, ans andere Ende zu gelangen. Ganz zu schweigen davon, dass überall Feuer und Rauchsäulen die Sicht verhüllen. Die Brände weiten sich nämlich im Laufe der Zeit noch weiter aus, wenn der Boden trocken ist. Für jedes einzelne Gebäude gibt es mehrere Zerstörungsstufen bis hin zum unkenntlichen Trümmerhaufen. Was noch eindrucksvoller ist, wenn man weiß, dass 1C für jede Region im Spiel von Frankreich bis Russland mehrere Dutzend ländertypische Bauwerke konstruiert. Eine polnische Bauernhütte unterscheidet sich gewaltig von einer in der Ukraine. Wettereffekte wie Regen, Schnee oder Nebel sowie verschiedene Jahres- und Tageszeiten (mit echten Sternbildern bei Nacht) vervollständigen das harmonische Ge-

samtbild. **Battlefield Command** sieht nicht nur besser aus als alles, was das Strategie-Genre derzeit zu bieten hat. Es ist auch schwer, einen Konkurrenten zu finden, der der Gemeinschaftsproduktion von Codemasters und 1C in absehbarer Zeit grafisch das Wasser reichen könnte.

Ob sich das Ganze so gut spielt, wie es die Optik ver-

am ehesten lässt es sich wohl mit der **Close Combat**-Serie oder dem kommenden **Blitzkrieg** vergleichen. Die Einsätze konzentrieren sich allein auf den Kampf – Rohstoffmanagement und Basisbau sind für **Battlefield**-Kommandeure Fremdworte. Die einzige Ressource, die Sie im Auge behalten müssen, ist die Munition Ihrer Einheiten. Als Befehlshaber

bitterte Rückzugsgefechte an beiden Fronten an. Ähnlich wie in einem Rollenspiel verfügen Ihre Schützlinge über eine Reihe von Fähigkeiten, die sie im Spielverlauf trainieren. Es gilt also, nicht nur die jeweiligen Missionsziele zu erfüllen, sondern das auch mit möglichst geringen Verlusten zu schaffen. Wenn eine Ihrer Elite-Panzerbesatzungen ums Leben kommt, müssen Sie im nächsten Einsatz einen Tank mit weniger gut ausgebildeten Männern besetzen. Zur Not klettern auch Sanitäter in einen solchen Stahlkoloss – nur sind die dann für die eigenen Reihen eine größere Gefahr als für den Gegner. Für Sie als Spieler bedeutet das vor allem, dass Sie sich an eine wesentlich indirektere Bedienung gewöhnen müssen. Jede Einheit besitzt einen eigenen Willen und ist mehr oder weniger intelligent. Das kann beispielsweise bedeuten, dass ein LKW-Fahrer, der eben erst seinen Führerschein gemacht hat, nicht unbedingt den schnell-

Ihre Männer haben einen eigenen Willen. Sie haben also keine 100-prozentige Kontrolle. Rekruten beispielsweise verweigern schon mal den Befehl.

spricht, lässt sich derzeit nur schwer einschätzen – immerhin dauert es noch ein gutes Jahr bis zur Veröffentlichung. Das Konzept zumindest klingt mehr als vielversprechend. Es klingt vor allem erfrischend anders. Von Echtzeit-Massenware wie **C&C Generals** ist **Battlefield Command** spielerisch jedenfalls meilenweit entfernt;

der West- oder Ostalliierten übernehmen Sie die Verantwortung für anfangs eine Hand voll, später mehrere Dutzend Männer und Frauen, die Sie von Schlacht zu Schlacht begleiten. Als Wehrmachtsoffizier beispielsweise nehmen Sie an den Überfällen auf Polen, Frankreich und die Sowjetunion teil und führen später er-



TREFFER! Panzerabwehrkanonen sind im hohen Gras oder hinter Büschen nur schwer zu entdecken – wie auch dieser Panzerkommandant soeben feststellen musste.

STAHL-PANTHER

Infanterie versteckt sich mit Vorliebe in Gebäuden. Das weiß auch dieser Panzerkommandant und zerlegt das Fachwerkhaus prophylaktisch.

ten Weg zum Ziel nimmt. Oder dass eine grüne Pak-Besatzung vor heranrollenden Panzern Reißaus nimmt, selbst, wenn sie eine gute Chance hätte, die Angreifer zu stoppen. Gewöhnlich müssen Sie sich auch an einen im Echtzeit-Genre bislang ungekannten Realismus. Abstrakte Hitpoints gibt es nicht. Wenn eine Granate einen Tank trifft, dann prallt diese entweder ab (und findet unter Umständen ein neues Ziel), beschädigt die Panzerung, durchschlägt den Stahl, setzt etwa das Hauptgeschütz außer Gefecht oder setzt den Motor in Brand, tötet ein Besatzungsmitglied oder jagt das Gefährt einfach in die Luft. Jedes einzelne

Vehikel, jede Kanone, jedes Gewehr wird historisch akkurat simuliert.

Nun war zwar schon **IL-2 Sturmovik** herausragend realistisch, für Otto Normalspieler aber keine Offenbarung, was vor allem an den immer wiederkehrenden eintönigen Missionen lag. Das wollen die Entwickler in **Battlefield Command** mithilfe von Codemasters besser machen. Erstens wird es zahlreiche Zwischensequenzen geben, die von der phänomenalen Grafik-Engine auch ansprechend in Szene gesetzt werden. Zweitens versprechen die Einsätze selbst sehr abwechslungsreich zu werden. So wird es neben historisch kor-

rekten Schlachten, in denen Sie meistens strategisch wichtige Punkte einnehmen oder verteidigen müssen, auch frei erfundene, aber meistens umso aufregendere Aufträge geben, in denen Sie beispielsweise einen hohen Offizier an die Front eskortieren sollen oder ähnlich wie in **Commandos** mit einer Hand voll Spezialisten hinter den feindlichen Linien den Nachschub sabotieren. Viele Missionen verknüpfen mehrere Aufgaben, zum Beispiel rücken Sie mit einem Aufklärungstrupp vor, um die Umgebung auszukundschaften, erobern dann mit Ihrer Hauptstreitmacht eine gegnerische Stellung und müssen sie anschließend

gegen eine Konterattacke verteidigen. Drittens sind Sie in den meisten Gefechten nur ein kleiner Teil einer viel größeren Operation. Bei der gigantischen Panzerschlacht um Kursk etwa schlagen sich hunderte Einheiten auf beiden Seiten um wenige Kilometer Land. Unzählige computergesteuerte Einheiten folgen ihren vorprogrammierten Pfaden, feuern auf vorbestimmte Ziele, so dass der Eindruck einer riesigen Schlacht entsteht – wenn die frei bewegliche Kamera ganz dicht an das Geschehen heranzoomt, fühlt man sich fast an **Operation Flashpoint** erinnert. **Battlefield Command** ist wirklich in jeder Beziehung gigantisch.

IN THE NAVY Direkt steuern Sie zwar nur Landeinheiten. Per Funk können Sie aber Luftunterstützung anfordern und in einigen Missionen hilft der Computer mit Zerstörern in Küstennähe aus.

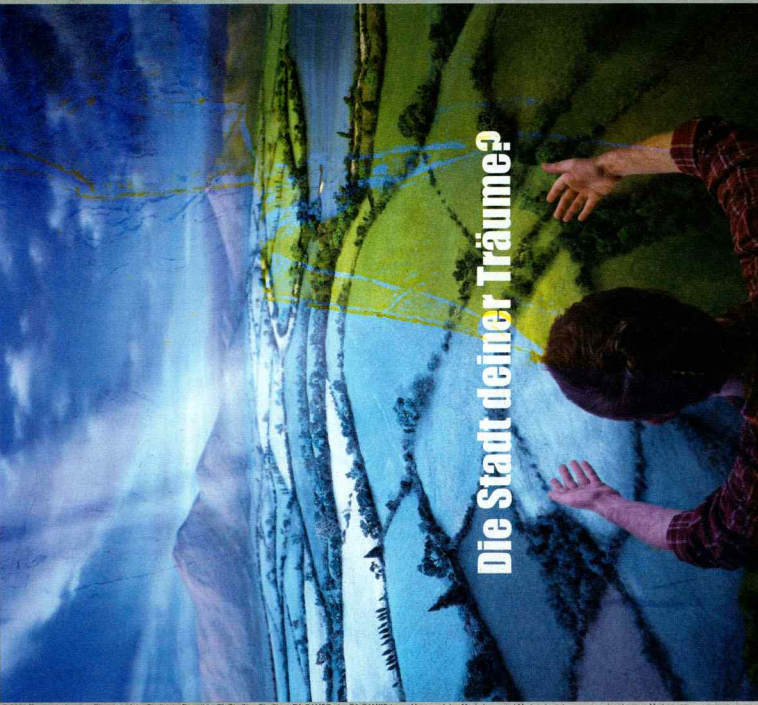


ERSTEINDRUCK

Was ich da in Moskau gesehen habe, ist der Konkurrenz auch noch 2004 um mindestens ein Jahr voraus. Nicht nur technisch, sondern auch spielerisch könnte **Battlefield Command** dem auf der Stelle tretenden Echtzeit-Genre neue Impulse geben. Allerdings: Wie dieses Komplexitäts-Monster auch für Einsteiger begreiflich und bedienbar sein soll, haben die Entwickler nicht verlauten lassen. Da bleibt noch einige Arbeit für Codemasters und 1C zu tun.

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler 1C
Anbieter Codemasters
Termin Frühjahr 2004



Die Stadt deiner Träume?

Lass deiner Fantasie freien Lauf - die Welt ist deine Spielfläche! Spiele Gott, lege Berge und Täler an und löse Vulkane aus. Oder setze deine geistigen Energien frei und sei Bürgermeister. Baue eine Weltstadt mit echten Wahrzeichen, manage die Polizei und andere öffentliche Dienste und erlebe, wie sich alles zum Guten oder Schlechten wandelt.



Im Handumdrehen!

Dann beobachte, wie deine Stadt zum Leben erwacht - mit der Hektik des Berufsverkehrs, dem Trubel zur Mittagszeit und der Stille der Nacht. Importiere deine Sims, um hautnah zu erleben, was in deiner Stadt passiert. In SimCity™ 4 haben deine Hände das Sagen!



Challenge Everything™
www.electronicarts.de

Entwerfe, baue und manage die Stadt deiner Träume.



Praetorians

Deutsch-spanische Freundschaft:
Die Madrider Pyro Studios haben das
Echtzeit-Taktikspiel **nach der Kritik von
PC Games** entscheidend verbessert.



Wir kamen, sahen und waren begeistert. Etwa drei Monate ist es her, seit wir erstmals im Echtzeit-Taktikspiel **Praetorians** die römischen Legionen aufmarschieren ließen. Unser Eindruck damals: Ein echtes Schmankerl für Strategen, wenn auch noch nicht ganz rund abgeschmeckt. Die Macher aus den spanischen Pyro Studios haben sich unsere Kritik zu Herzen genommen und einige sinnvolle Ergänzungen vorgenommen. Was da auf die Strategie-Gemeinde zukommt, sollte jedem Hobby-General das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen.

Beispielsweise sind die namensgebenden Prätorianer endlich mit von der Partie. Ursprünglich wollten die Entwickler die Elite-Einheiten außen vor lassen, da sie eigentlich nie auf dem Schlachtfeld gekämpft haben, sondern vor allem als Leibgarde und Wachsoldaten zum Einsatz kamen. Im Spiel gehören sie dagegen zu den stärksten Krieger. Die meisten Verbesserungen finden sich bei der Bedienung. Das fängt damit an, dass sich die Kamera nun ein ganzes Stück höher über den dreidimensionalen Schlachtfeldern aufhängen lässt, was das ganze Geschehen übersichtlicher macht. Dann reagieren die Truppen mittlerweile einen Tick schneller auf Befehle. Große Auseinandersetzungen mit einem Dutzend und mehr Formationen lassen sich so leichter kontrollieren. Andere Neuerungen lernt man erst im Spielverlauf so richtig schätzen. So verändert sich nun der Mauszeiger je nach Untergrund. Ein scheinbar unbedeutendes Feature, das aber eine Menge bringt, denn das Terrain spielt in **Praetorians** eine entscheidende Rolle. Nicht nur, dass etwa Bogenschützen von Anhöhen aus weiter blicken und schießen. Sie können sich auch in Wäldern vor feindlichen

Blickten verbergen und Hinterhalte legen (Kavallerie etwa operiert nur in offenem Gelände) oder auf Straßen schneller fortbewegen. Schließlich gibt es eine ganze Reihe weiterer Tastatürkürzel, mit denen sich die hitzigen Gefechte leichter steuern lassen. Die andere Seite der Medaille: Die ohnehin schon für ein Echtzeit-Strategiespiel sehr komplexe Tastaturbelegung ist nun noch umfangreicher. Das rührt unter anderem daher, dass die meisten Truppentypen neben diversen Formationen (die Einheiten werden immer zu Gruppen von rund 20 Mann zusammengefasst) spezielle Manöver auf Lager haben. Die oben erwähnten Bogenschützen etwa erhöhen ihre Reichweite, wenn sie sich hinknien, brauchen dann aber bei einem Marschbefehl einige Sekunden länger.

Weil sich **Praetorians** erstens in so vielen Punkten von den bekannten Echtzeit-Kollegen unterscheidet (kein Ressourcen-Ernten, nur sehr begrenzter Basisbau, Formationen) und zweitens nicht ganz einfach zu bedienen ist, haben die Pyro-Mitarbeiter vor die Kampagne vier Tutorials gestellt, in denen die Grundzüge des Spiels sehr ausführlich erläutert werden. Eine gute Sache eigentlich – wären die Trainingsmissionen in der vergangenen Betaversion nicht so schwierig gewesen. Mittlerweile sollten auch Einsteiger mit dem Schwierigkeitsgrad zurechtkommen. Zumindest bei den Tutorials. Im Verlauf des Feldzugs werden selbst eingefleischte Echtzeit-Generäle hart geprüft. Die vorletzte von insgesamt 24 Missionen zum Beispiel, in der Sie zusammen mit Verbündeten aus Syrien und Palästina gegen ägyptische Rebellen antreten, ist ein – auch noch im leichtesten von drei möglichen Einstellungen – strategischer Albtraum. Abgesehen vom manchmal etwas zu kna-

ausschließlich die Römer). Auf Wunsch übernehmen auch Computergeneräle, eine oder mehrere Parteien. Die Pixel-Zenturios stellen sich alles andere als dumm an und schicken als treue Verbündete sogar Verstärkung, wenn man sie über die Alarm-Funktion zu Hilfe ruft.



RÜDIGER STEIDLE

Termin 28. Februar 2003



Top Handy-Games zum downloaden



TM & © 2002
Paramount Pictures
All Rights reserved.
© 2002 Activision, Inc.
and its affiliates. All Rights
Reserved.

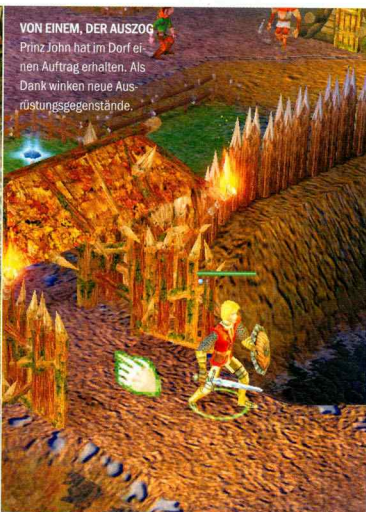
Mission 3D:
Kampf im Roboter-
Labyrinth. Action
gegen künstliche
Intelligenz.



How are you?

Das sind die Service-Präfixe von 9940 und 4216 bis 288. Nur Neptune und Mars Load-A-Game, vom MW 3026 und MY 3026 und MY X-3 Load-A-Game, Siemens SL 42 und M 50 Load-A-Game: 249 € Nokia 3410, 249 € zur Zeit WAP Verbindungsentgelt! Panasonic GD 67 Load-A-Game und GD 87 und Sagem MY X-5 Load-A-Game: 349 € Sharp GX10 und Nokia 7650: 349 € zur Zeit WAP Verbindungsentgelt! Diese Preise gelten pro Download und nur aus dem deutschen Vodafone Netz! 2 Zur Zeit nur für Nokia 3410 7650 und Sharp GX10. 3 Für alle Load-A-Game-Telefone ausser Nokia 3410 7650 und Sharp GX10. 4 Zur Zeit nur für Panasonic GD-87 Sagem MY X-5, X-6, X-5, MY 3026 5 Nur für Nokia 7650 und Sharp GX 10

Knightshift



Tiberium, Holz, Gold und Kristalle wurden in Echtzeit-Strategiespielen bereits bis zum Abwinken gesammelt. **Jetzt ist Milch dran.**

Die Milch macht's: In **Knightshift** ist der weiße Stoff der Schlüssel zum Erfolg. Sie züchten Kühe, die Namen wie Margarete oder Gertraud tragen, schicken selbige auf die Weide und melken schließlich im großen Stil. Anschließend dürfen Sie zu bauen anfangen. Baracken, Soldaten und Verteidigungstürme entstehen, wie man es von anderen Echtzeit-Strategiespielen her kennt. Der einzige Unterschied ist, dass Sie für alles, was Sie tun, mit Milch bezahlen. Immer und überall.

In den drei Einzelspieler-Kampagnen verfolgen Sie das Schicksal von Prinz John. Prinz John redet, wie Shakespeare schreibt, rettet gerne Jungfrauen vor Drachen und möchte, dass sein Volk glücklich ist. Ein perfekter Schwiegersohn! In einigen Missionen bauen Sie, was das Zeug hält, und trainieren Soldaten, Bogenschützen, Speerträger und Zauberer, um

den Gegner in die Flucht zu schlagen. Dann wieder sind Sie auf sich alleine gestellt. Zum Beispiel zu Beginn: Da lenken Sie den Prinzen durch ein Dorf, reden mit dem Anführer, hauen böse Wölfe tot und retten drei Kinder. Im Laufe des Feldzugs kriegt John neue Waffen und Rüstungen spendiert. Wie in einem Rollenspiel, nur ohne Erfahrungspunkte.

Der Aufbau-Aspekt läuft deutlich gemächlicher ab als bei Konkurrenzprodukten. Für ein Gebäude brauchen die Arbeiter schon mal mehrere Minuten, bis es fertig gestellt ist. Außerdem legen Sie Wege in mühsamer Kleinarbeit, ziehen Mauern, setzen Türme und Tore. Und angeschlagene Figuren machen auf Knopfdruck erst einmal ein Nickerchen, um wieder auf die Beine zu kommen. Eile mit Weile.

Knightshift nimmt sich selber nicht ganz ernst. Da gibt es Einheiten wie die Schwiegermutter, eine recht stattlich ge-

baute Frau, die in ihren Pranken drohend ein fettes Nudelholz hält. Die Schwiegermutter kann feindliche Gebäude besetzen oder Handwerker durch ihre bloße Anwesenheit davon überzeugen, mit der Arbeitsgeschwindigkeit einen Zahn zuzulegen. Einen klassischen Auftritt feiert auch die Knusperhexe: Die schwirrt, leise vor sich hin grummelnd, auf einem alten Besen durch die Luft und schießt mit Zauberbliitzen.

ERSTEINDRUCK
Knightshift sieht gut aus, ist witzig und spielt sich anständig. Nur: Es gibt absolut nichts, das es nicht schon vorher gegeben hätte. Abgesehen davon, dass Kühe Milch geben. Aber ob das Warcraft 3-Verwöhnte hinter dem Ofen hervorlocken wird? THOMAS WEISS



SCHAFFE, SCHAFFE... Der gemächliche Aufbau-Part von Knightshift erinnert an Spiele wie Die Siedler.

Entwickler Reality Pump
Anbieter Zuxxez
Termin Mai 2003

Hier gibts die volle Ladung.

Die neuen E-Plus Handy-Games zum Easy Download. Jetzt gratis* testen: Vexx™



GEWINNEN:
E-Plus verlost 15 Nokia 3510i mit Farbdisplay. Für unbegrenztes Spielvergnügen. **

Mit Vexx™ wird das Handy zur spannenden Abenteuer-Zone. Das neue, sensationelle Jump'n'Run Game von Acclaim® gibts jetzt exklusiv bei E-Plus für das Nokia 3510i, Nokia 3510i und Siemens C55 – bereits vor dem Erscheinen für Sony PlayStation®2, Microsoft Xbox™ und Nintendo GameCube™! Kostenlose Demo* jetzt downloaden unter www.eplus.de/games oder im E-Plus WAP-Portal.

Und das ist erst der Anfang! Unter www.eplus.de/games gibts jeden Monat neue Java-Games zum Download. Von Action bis Logic ist alles dabei.

www.eplus.de/games

e·plus



**GAMES
UNLIMITED**

*Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service-Kunden, z.B. mit Time & Easy oder im Privat-Netz, mit Grundpreis 4,95 €, mit Mindestanzahl (ohne Sondernet), Rufumleitung und Roaming! 5. - € Inklusivgesprächsbegrenzung (ohne Sondernet) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Erklärung: Erste Gesprächsminute wird unabhängig von der tatsächlichen Gesprächsdauer voll abgerechnet, danach sekundengemess. zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Anders Java Games: 1,99 € bis 2,99 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. zzt. Nokia 3510i, Nokia 3510i oder Siemens C55. Vexx™ und Acclaim® © 2002 Acclaim Entertainment, Ltd. All rights reserved. Microsoft Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. Nintendo and Nintendo Gamecube are trademarks of Nintendo. PlayStation® and the PS™ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

** Teilnahmebedingungen unter www.eplus.de/games. Teilnahmechluss ist der 11.04.2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Der Weltraum – ein El Dorado für Händler und Glücksritter. Aber auch ein Platz für **Faustrecht und epische Kämpfe.**

Kein Wunder, schließlich ist das All derart groß, dass jede wirtschaftliche, und politische Gruppe ein gigantisches Podium zum Austragen ihrer Konflikte vorfindet. Und so werden der Abenteurer Trent und sein Partner unvermutet Opfer eines Terroranschlags, den Attentäter auf die Station Freeport Seven verüben. Zwar gelingt Trent die Flucht in einer Rettungskapsel, alles, was ihm bleibt, sind aber sein Leben und etwas Kleingeld. Also begibt er sich auf dem Planeten Manhattan im Sternensys-

tem New-York auf Arbeitssuche. In einer Kneipe findet er tatsächlich einen Auftrag: Er soll einen Konvoi mit Medizin und Nahrungsmitteln eskortieren. Doch kaum sitzt er in seinem geliehenen Raumschiff, wird das Schiff eines ausländischen Generals angegriffen, der gerade den Planeten besuchen wollte – was bleibt einem Gentlemen wie Trent da anderes übrig, als die unbekannten Angreifer zu vernichten? Nach getaner Arbeit werden endlich die zwei Frachter eskortiert, doch bereits bei diesem angeblich einfachen Auftrag kommt

es zu heftigen Kämpfen mit Piraten ...

Freelancer präsentiert sich als sehr actionreiches Weltraum-Epos, in dem kaum eine Minute im All ohne Kampf vergeht. Auf den Weltraumstationen wird hingegen eine umfangreiche und spannende Geschichte erzählt, die den Spieler von Anfang an mit überraschenden Wendungen in ihren Bann zieht und ihn dazu drängt, immer anspruchsvollere Missionen anzunehmen. Voraussetzung für ein erfolgreiches Bestehen dieser Einsätze sind stets hoch gerüstete

und damit teure Schiffe. Das notwendige Kleingeld wird – wie in jedem anderen SciFi-Aktionspiel auch – mit interstellarem Handel, Kopfgeldjagden und Geleitschutzaufträgen verdient, die in jeder besseren Kneipe angeboten werden.

Und so fliegt man durch das dicht bevölkerte All, stets auf der Suche nach neuen Verdienstmöglichkeiten und Hinweisen auf die Hintermänner der Terroranschläge. Letztere sind schwer zu finden, schließlich besteht das **Freelancer**-Weltall aus satten 48 Systemen mit jeweils knapp zehn Planeten und etlichen Raumstationen. In den Systemen sind unterschiedlichste Gruppierungen an der Macht, die jeweils ihre eigenen Ziele



TRÜMMERFELD Irgendwo in diesem gigantischen Schrotthaufen ist eine gut bewachte Piratenbasis versteckt.

Der Zahn der Zeit

Als 1999 die ersten Spielszenen von *Freelancer* gezeigt wurden, wirkte das damals atemberaubend gut aussehende *X: Beyond the Frontier* im Vergleich dazu hässlich. Mittlerweile steht *X2* in den Startlöchern und lässt *Freelancer* reichlich blass aussehen.

Freelancer
Screenshot: November 1999



X: Beyond the Frontier
Screenshot: Juni 1999



Freelancer
Screenshot: Januar 2003



X2: Die Bedrohung
Screenshot: Nov. 2002



KANTEN UND ECKEN

Den detaillierten Transportschiffen sieht man ihr hohes Alter von über drei Jahren bereits an.



PARADEDISZIPLIN

Partikeleffekte, Explosionen und Rauchwolken sind das grafische Highlight von *Freelancer*.



verfolgen. Je besser der Ruf ist, den der Spieler bei einer solchen Partei genießt, desto lukrativere Aufträge werden ihm angeboten und desto wertvollere Hinweise bekommt er auf die Hintergründe der Anschläge. Ist hingegen der Ruf durch zu viele Aufträge für die Gegenseite oder versehentliche Abschüsse ruiniert, darf man sich auf so manchen unvermuteten Angriff gefasst machen.

Dass man sogar gegen größere Angreiferhorden eine

reelle Chance hat, liegt vor allem an der revolutionären Steuerung. *Freelancer* wird komplett mit der Maus gesteuert, auf die zwischenzeitlich angekündigte Joystick-Unterstützung wird verzichtet. Ein Klick mit dem Mauszeiger markiert ein Bildschirmobjekt. Wenn man länger auf den linken Mausknopf drückt oder mit der Leertaste den Steuerungsmodus umschaltet, lenkt das Schiff in die gezeigte Richtung. Ein Druck auf den rechten Mausknopf lässt gleichzei-

tig die Laser feuern; das Mausrad regelt währenddessen die Geschwindigkeit. So ungewöhnlich dieses Bedienkonzept auch ist, als so intuitiv und effizient erweist es sich bereits nach wenigen Minuten. All diese Features stehen schon seit etwa vier Jahren fest, aber dennoch birgt die aktuelle Beta-Version noch so manchen Bug. Kein Wunder, dass Microsoft den Release-Termin wieder einmal verschoben hat – diesmal auf den April dieses Jahres.



ERSTEINDRUCK

Vier Jahre Wartezeit nagen spürbar an der Vorfreude. Aber auch wenn die „unendliche Geschichte“ *Freelancer* längst in Vergessenheit geraten ist und die Technik bei weitem nicht mehr so spektakulär wirkt wie noch vor einigen Jahren, darf man sich doch auf eine dichte Story und spannende Kämpfe freuen.

HARALD WAGNER

Entwickler Microsoft
Anbieter Microsoft
Termin 18. April 2003

➔ HEI\$\$: DIE\$E\$ \$PIEL GIBT'\$ AUCH FÜR LAU.

Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu auf Seite 122 oder unter <http://abo.pcgames.de>

PC Games

ALTERSEMPFEHLUNG

18+

VIDEO AUF DVD



Vietcong

Ein Taktik-Shooter will den Vietnam-Krieg erfahrbar machen. **Und man kriegt durchaus eine Ahnung davon**

Da, wo der Regen nie sanft fällt, sondern immer prasselt, wo Tiere laut kreischen, zirpen und fien, wo man scheinbar nicht Luft, sondern stickige Hitze einatmet, spielt **Vietcong**: im Dschungel von Vietnam. Sie sind Steve R. Hawkins, Befehlshaber einer sechsköpfigen Soldatentruppe im Jahr 1967. In 20 Missionen werden Sie von einem Hubschrauber aus auf gegnerische Basen schießen, mit einer Taschenlampe und der Waffe im Anschlag durch stockdüstere Tunnelsysteme schleichen, Brücken in die Luft sprengen, durchs dichte Unterholz robben, in Schützengräben liegen, Fallen entschärfen und um Ihr Leben bangen. Doch keine Angst: Es ist alles nur ein Spiel, bis zum Anschlag auf Realismus getrimmt. Und Sie dürfen jederzeit speichern.

Die ersten Schritte in **Vietcong** sind schwierig, denn die grüne Hölle sieht überall gleich aus. Unzählige kleine Flüsse durchziehen das Gebiet. Pfade und Straßen sind kaum vorhanden – und wenn, dann völlig überwuchert. Der Boden ist ein beinahe undurchdringliches Gestrüpp aus Pflanzen

und Farnen, die das Vorwärtskommen erschweren. Ihre Laufgeschwindigkeit ist stets abhängig vom Areal, in dem Sie sich befinden. Wichtig ist, dass Sie nicht alleine vorgehen. Das kann nur Rambo. Sie sind auf Ihre Untergebenen angewiesen, darunter der so genannte Pointman. Der gibt den Weg vor, erteilt Handzeichen, verfolgt Spuren und versteckt sich hinter Büschen, wenn er Gefahr wittert. Sie tun gut daran, sich an ihm zu orientieren. Wer sofort losprescht, wird entweder über eine tödliche Drahtfalle stolpern oder ins Kreuzfeuer der Vietcong geraten. Ein, zwei Treffer genügen und alles, was Sie sehen, ist ein „Game Over“-Schriftzug. Sie müssen sich Stück für Stück vorarbeiten, sorgfältig Fallen entschärfen, mit dem Fernglas in verdächtige Schluchten linsen, sich hinter Felsen ducken und vorsichtig hervorspähen.

Vietcong drosselt die Geschwindigkeit, die man von anderen Ego-Shootern gewöhnt ist. Die meiste Zeit bewegen Sie sich im Schneckentempo vorwärts, nämlich kriechend. Per Mausklick schauen Sie direkt über den Gewehrlauf, um Geg-

AUS DEM VERSTECK Ein Felsen dient als Anti-Wackelstütze für die Waffe. Der Vietcong weiter vorne muss dran glauben.



14

Teamwork: Sechs Freunde müsst Ihr sein

Im Dschungel kann es ganz schön ungemütlich werden. Zum Glück sind Sie nicht alleine unterwegs.



POINTMAN

Le Duy Nhut ist ein Einzelhändler und kennt die Dschungelpfade perfekt. Wer ihn anspricht, der bekommt den Weg angezeigt.



MASCHINENGEWEHRSCHÜTZE

Hörster gibt hervorragende Rückendeckung, und er hilft Ihnen, wenn Sie Munition brauchen.



RADIOMAN

Defort schleppt ein Funkgerät mit. Sie dürfen damit Durchsagen machen, Unterstützung anfordern oder Luftangriffe anordnen.



MECHANIKER

Bronson ist immer dann zur Stelle, wenn Dinge kaputtgehen. Er repariert sie wieder.



SANITÄTER

Crocker werden Sie richtig ins Herz schließen. Auf Wunsch wird er Ihre Spielfigur verarzten. Natürlich nicht unbegrenzt.

ner frontal ins Visier zu nehmen. Wie sehr die Hand Ihrer Spielfigur dabei zittert, hängt von der Umgebung ab: Felsen benutzen Sie als Stütze und im Liegen schießt es sich auch ohne Hilfsmittel ganz ordentlich. Kurze, kontrollierte Salven sind wirksam, um Widersacher zu treffen, die im Dickicht verschauelt lauern. Schwere Maschinengewehre lohnen sich dagegen in offenen Feldern und bei guter Sicht. Der hohe Realismusgrad sieht es vor, dass Sie immer nur eine Waffe mitschleppen dürfen. Erledigte Kontrahenten lassen Erste-Hil-

fe-Kästen, Revolver, Munition und Gewehre fallen, die nur Platz in Ihrem Gepäck finden, wenn Sie alte Gegenstände an Ort und Stelle zurücklassen.

Erwähnenswert ist die bombastische, erschreckend realistische Sound-Kulisse: Kugeln knallen und zischen so eindringlich, dass man unwillkürlich den Kopf einzieht. Pflanzen knirschen unter den Füßen. Querschläger reißen mit einem dumpfen Krachen die Rinde von Baumstämmen. Wenn Sie getroffen sind, verstummen die Umgebungsgeräusche und weichen einem

lauten Herzklopfen. Die unmittelbare Explosion einer Granate zieht wenige Sekunden Taubheit inklusive Piepsen im Ohr nach sich. Die akustische Untermalung ist geradezu beängstigend, weil sie einen mitten in den Dschungel, mitten in den Kugelhagel versetzt.

Vietcong zeigt den Krieg ungeschminkt und wird in Deutschland in einer abgeänderten Version erscheinen: abgetrennte Gliedmaßen und Blut fehlen. Geflücht wird in der lokalisierten Version jedoch genauso herzhaft wie im Original.



ERSTEINDRUCK

Unglaublich, wie lebensecht der Dschungel in **Vietcong** wirkt. Et was besorgt bin ich, ob das spannende Spielprinzip auch wirklich funktioniert. Denn eigentlich reicht es, vor jedem Feindkontakt abzuspeichern – und schon ist man beim nächsten Versuch vorgewarnt. **Vietcong** ist das erste Spiel, bei dem ich mir ein eingeschränktes Speichersystem gut vorstellen kann.

THOMAS WEISS

Entwickler Pterodon
Anbieter Take 2
Termin März 2003



PSSST! Der Pointman hat eine Drahtfalle entdeckt. Wir tasten uns heran, um selbige vorsichtig zu entschärfen.



GELÄNDEFAHRT In einigen Missionen müssen Sie unter Zeitdruck und bei schwieriger Straßenlage mit dem Jeep ein Ziel erreichen.

SESAM, ÖFFNE DICH Jones knackt jedes Schloss in Sekunden. Allerdings ist er währenddessen völlig wehrlos; Sie sollten sich also sicher sein, dass niemand um die Ecke biegt.



IGI 2

Covert Strike

Sam Fisher heimst für seinen Auftritt in Splinter Cell reinhenweise Orden ein. Nun schickt sich **Fishers Mentor David Jones** an, es dem Nachwuchs noch einmal zu zeigen.

Sam Fisher mag heute der vielleicht berühmteste Verfechter der Devise „Schleichen statt Schießen“ sein, aber verfasst hat die Doktrin neben Meisterdieb Garrett (**Dark Project**) auch Project I.G.I.s Hauptdarsteller David Jones. Der schnürt sich derzeit für seinen zweiten Auftritt die Stahlkappentiefel. **Covert Strike** ist so gut wie fertig: Unserer Beta fehlte nur noch der Mehrspielerpart (mehr dazu verraten wir im Kasten nebenan).

Warum Sie nun zusammen mit Spezialagent David wieder ausrücken müssen, kann das Spielgrafik-Intro nicht genau klären. Aber irgendjemand

muss sich ja schließlich um all die bösen Buben kümmern, die den Weltfrieden bedrohen. Bis die Gefahr gebannt ist, gilt es, 19 Einsätze zu bestehen. Die versprechen mehr Abwechslung als der Vorläufer. Nicht immer pirschen Sie sich auf leisen Sohlen ins Zielgebiet, auch offene Feuergefechte stehen auf dem Programm. So sollen Sie einmal eine Brücke in die Luft jagen, bevor sie ein LKW-Konvoi überqueren kann. Das knappe Zeitlimit von 15 Minuten erlaubt keine Versteckspiele, hier ziehen Sie mit Pauken und Trompeten gegen eine halbe Armee ins Feld. Ein ander-mal klemmen Sie sich hinter

Bord-MG eines Helikopters und lehren die Schurken aus der Luft Mores. Dann wieder eskortieren Sie einen Wachmann durch die Häuserschluchten einer arabischen Hafenstadt. Besonders knifflig: Sie können die gegnerischen Posten nicht umgehen, dürfen aber keinen Alarm auslösen. Selbst wenn Sirenen nicht immer das Ende einer Mission bedeuten, sollten Sie trotzdem nicht wie Rambo in den Krieg ziehen. Erstens, weil sonst mit Sicherheit Verstärkung anrückt und Sie es schwerlich mit 20 zähneflutschenden Übelwichten gleichzeitig aufnehmen können. Und zweitens, weil

sich die meisten Einsätze über mehrere Levels erstrecken. Munition und Gesundheitspunkte werden zwischendurch nicht aufgefüllt. Wenn Sie unterwegs angeschossen werden, müssen Sie künftig noch vorsichtiger vorgehen. Und wenn Sie keine Patronen mehr haben, können Sie zwar die Waffen Ihrer Gegner aufsammeln, die sind aber nur selten so durchschlagskräftig oder akkurat wie Ihre eigene Ausrüstung. Knapp 30 Waffen umfasst das Arsenal, darunter schallgedämpfte Pistolen ebenso wie Scharfschützengewehre, Sprengsätze und vollautomatische Schrotflinten. Und seien Sie sicher: Ihre Gegenspieler können mit alldem verdammt gut umgehen. Die Computerkameraden sind zwar ansensicht nicht gerade helle – manch ein KI-Soldat schaut seelenruhig zu, wie sein Kollege in die digitalen Jagdgründe eingeht –

Der Mehrspielermodus

In der Vorab-Version von IGI 2 fehlte er zwar noch, das Design des Multiplayer-Parts steht aber bereits: Es erwartet Sie eine Mischung aus Counter-Strike und UT 2003.

Auch in Covert Strike werden zwei Teams gegeneinander antreten; Terroristen und Sondereinsatzkräfte. Auf jeder Karte haben beide Mannschaften mehrere Einsatzziele zu erfüllen. Während beispielsweise Team IGI in ein Lager der Bösewichte eindringen und dort die Computer mit Viren infizieren, Pläne stehlen und eine Maschine sabotieren soll, muss die Gegenseite genau das verhindern. Wie in Solo-Levels gibt es Überwachungskameras, die den Verteidigern die Aufgabe erleichtern; auf den Laptops der Spieler werden die Positionen der Kollegen und eventuell feindliche Opponenten eingezeichnet, so dass sich die Kämpfe leichter koordinieren lassen. Ausrüstung kostet wie in Counter-Strike Geld, das man sich durch das Ausschalten von Gegnern oder Erfüllen von Missionszielen verdient. Wer ins Gras beißt, muss ebenfalls einen Obolus an die Spielbank abdrücken, wenn er wieder von den Toten aufstehen will. Je länger er damit wartet, desto billiger wird es. Nach 20 Sekunden darf man kostenlos wieder mitkämpfen. Gerade dieser Punkt könnte die Matches sehr interessant machen: Wartet man länger, kann man sich bessere Waffen leisten, kommt aber eventuell zu spät, um sein Ziel zu erreichen.

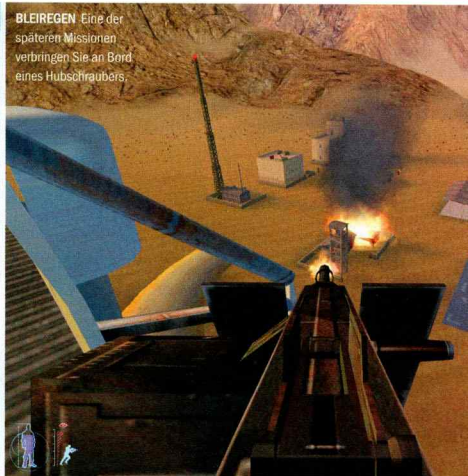


ÜBERSICHTLICH Auf dem Laptop erkennen Sie die Positionen Ihrer Teamkameraden.



TEURER SPASS Waffen kosten Geld; nur Meisterschützen sind Großverdiener.

BLEIREGEN Eine der späteren Missionen verbringt Sie an Bord eines Hubschraubers.



aber beinahe übermenschlich treffsichere Scharfschützen. Mit Uzi-Dauerfeuer auf 500 Meter voll ins Schwarze? Für diese harten Jungs kein Problem. Daran sollten die Entwickler bis zur Veröffentlichung noch dringend arbeiten.

Glücklicherweise können Sie sich als Geheimagent auf einige technische Tricks verlassen. Beispielsweise verleiht Ihnen Ihr Infrarotsichtgerät nicht nur Katzenaugen für die Nacht, sondern auch einen Röntgenblick à la Superman. So erkennen Sie selbst durch Betonmauern, wo Gefahr lauert. Das zweite High-Tech-Spielzeug ist bereits aus dem Vorgänger be-

kannt: ein Laptop, der nicht nur elektronische Türschlösser knackt, sondern sich auch bestens dafür eignet, Routen durch die Sicherheitssperren der Zielobjekte auszukundschaften. Auf Echtzeit-Satellitenbildern beobachten Sie jede Bewegung der Wachmänner. So können Sie Ihr Vorgehen genau abstimmen. Für IGI 2 haben die Programmierer den Agentenrechner um ein weiteres Feature aufgerüstet, das manchen Kenner des ersten Teils aufatmen lassen wird: eine Speicherfunktion. Zwischen drei und fünf Mal pro Level dürfen Sie Ihren Spielstand auf der Festplatte verewigen – immerhin drei- bis

fünfmal häufiger als früher. Die Frusterlebnisse von damals bleiben Ihnen damit hoffentlich erspart.

Ebenfalls aufgerüstet haben die Entwickler die hausinterne Grafik-Engine. Was diese nach wie vor besonders auszeichnet, ist die schiere Größe der dargestellten Levels und die enorme Sichtweite darin. Nahezu alle Missionen spielen sich unter freiem Himmel ab. Wer Höhenangst hat, dem kann es beim Erkraxeln der schneebedeckten Berge im russischen Osten schon mal schwindlig werden. In Libyen erwarten Sie malerische Dörfer an grünen Oasen ebenso wie unendlich weit wir-

kende, tote Dünenmeere. China mit seinen fast dschungelartigen Wäldern erscheint als genaues Gegenteil. Andere 3D-Objekte wie Häuser, Fahrzeuge und Figuren können mit der überragenden Landschaftsgrafik in der Beta-Version noch nicht mithalten. Zwar beeindrucken auch die Gebäudekomplexe durch ihre teils gigantischen Ausmaße, lassen aber viele Details vermissen. Zumindest in dem Punkt hat Widersacher Sam Fisher dank Unreal-Technik die Nase vorn. Ob sich das bis zum Einsatz von David Jones im nächsten Monat noch ändert? Wir bleiben für Sie am Ball.



GEFAHR VON OBEN Diese freundlichen Herren sind soeben mit dem Hubschrauber eingeschwebt. Für solche Gegneransammlungen sind Granaten wie geschaffen.



ERSTEINDRUCK

An *Splinter Cell* wird sich IGI.2 wohl die Zähne ausbeissen. Die Missionen sind bei Ulbi Softs Rivalen einfach spannender. Doch auch als David Jones macht es Spaß, mit dem Scharfschützengewehr aus der Distanz ein gegnerisches Feldlager leer zu räumen oder auf leisen Sohlen an den Wachen vorbeizuschleichen. Auch der Mehrspielermodus klingt interessant.

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler Innerloop
Anbieter Codemasters
Termin März 2003



SKRUPELLOS Genau wie in der Fernsehserie geht es in C.S.I. nicht um harmlose Taschendiebstähle, sondern um Mordfälle.



HELDEN DES ALLTAGS

Das Laborist der Dreh- und Angelpunkt für die Arbeit der Spurensicherung.

ALTMODISCH Auch in Zeiten von Internet und DNA-Analysen sind Fingerabdrücke hilfreiche Beweismittel.

C.S.I. - Crime Scene Investigation

Forensik für Einsteiger -

als Mitglied der Spurensicherung von Las Vegas lösen Sie spannende Kriminalfälle.



DEN KENN ICH DOCH
Aufgrund der sehr guten Grafik des Spiels erkennen Fans die Serienfiguren (hier Warrick Brown) problemlos wieder.

In Amerika startet die Mystery-Krimi-Serie **C.S.I. - Crime Scene Investigation** im Oktober 2000 und wurde noch im selben Jahr für vier Emmy-Awards nominiert und als erfolgreichste Serie mit dem „TV Guide Award“ ausgezeichnet. In Deutschland ist der von **Pearl Harbor**-Produzent Jerry Bruckheimer produzierte Quotenfolger unter dem Titel **C.S.I. - Den Tätern auf der Spur** auf VOX zu sehen. Was die Serie so interessant macht, ist die Tatsache, dass hier nicht Spezialagenten wie Fox Mulder oder Dana Scully die Fälle lösen, sondern der Zuschauer den Mitarbeitern der Spurensicherung in Las Vegas über die Schulter schaut, die anhand der unscheinbarsten Details selbst die kniffligsten Fälle lösen. Was liegt da näher, als aus der haarigen Ermittlungsarbeit ein spannendes Adventure zu stricken? Als Neuling stoßen Sie zum eingespielten Forensiker-Team um Gil Grissom hinzu und lösen zusammen mit den Serienfiguren sechs Kriminalfälle, die auch erfahrenen Adventure-Spielern die eine oder andere harte Nuss zu knacken geben. Nach jedem gelösten Fall bekommen Sie neue Hilfsmittel zur Verfügung gestellt, um beispielsweise mittels UV-Belichtung Fingerabdrücke sichtbar

zu machen. Das Spiel setzt dabei ebenso wie die Serie auf ein düsteres bis stellenweise sogar morbides Flair und könnte damit zu einem ebenso spannenden wie ungewöhnlichen Adventure werden.



ERSTEINDRUCK

Nach dem Achtungserfolg des **Akte X-Adventures** steht jetzt das nächste Spiel zu einer Mystery-Serie an. Die Vorlage bietet allemal genug Stoff für spannende und herausfordernde Stunden mit Gil Grissom und seinem Team.

DAVID BERGMANN

Entwickler Ubi Soft
Anbieter Ubi Soft
Termin März 2003

AUDiGY 2

CHOSEN BY GAMES – LOVED BY GAMERS

Paris-Dakar™ Rally

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Shadow Force: Razor Unit™

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness™

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Star Wars®: Jedi Knight® II – Jedi Outcast™

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Mafia™

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Neverwinter Nights™

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Unreal® Tournament 2003

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Unreal II®-The Awakening

ab Februar im Handel

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

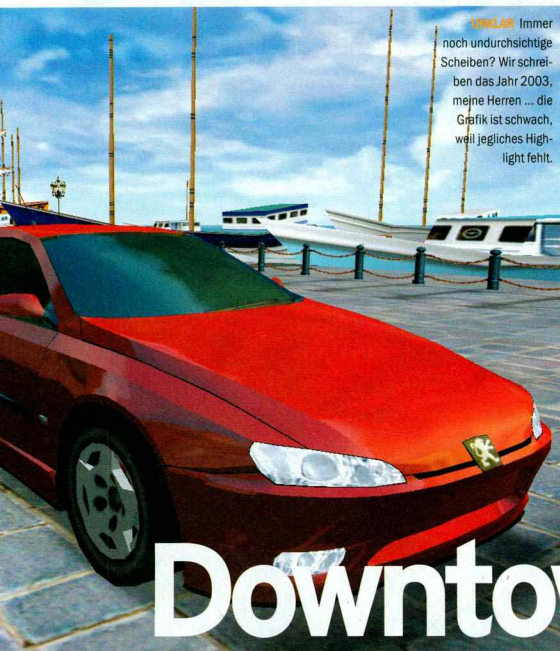


CREATIVE®

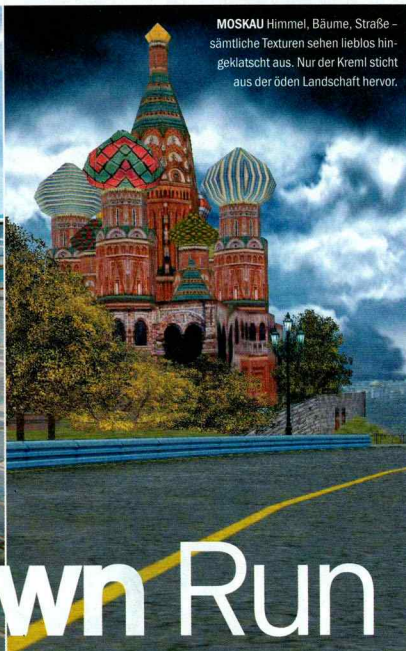
Erliebe das Creative Klanggefühl beim Zocken mit der neuen Sound Blaster Audigy 2! Du hörst den Feind, bevor er Dich bemerkt – dank EAX ADVANCED HD auf 6.1-Kanälen! Mit der Audioqualität in 24 Bit entdeckst Du jedes noch so kleine Detail – ein garantierter Vorteil, wenn das Spiel mal wieder auf Messers Schneide steht! Ach ja: Ganz nebenbei ist die Sound Blaster Audigy 2 übrigens die einzige Soundkarte mit THX-Zertifikat! Noch Fragen?



www.europe.creative.com/audigy2



UNKLAR Immer noch undurchsichtige Scheiben? Wir schreiben das Jahr 2003, meine Herren ... die Grafik ist schwach, weil jegliches Highlight fehlt.



MOSKAU Himmel, Bäume, Straße – sämtliche Texturen sehen lieblos hingeklotscht aus. Nur der Kreml sticht aus der öden Landschaft hervor.

Downtown Run

Ein Audi TT ist nicht nur vor der Haustür, sondern auch als lizenziertes Fahrzeug in einem Fun-Rennspiel prestigeträchtig. **Aber hat Downtown Run noch mehr als die Lizenz zu bieten?**



DER GLOCKENTURM Sightseeing-Tour mit 150 Sachen: In London ist der Turm von Big Ben das einzig optisch belebende Element.

Ein Schild signalisiert: Vorsicht Kurven! Schleudergefahr! Was in der Realität Schweißausbrüche verursacht, sorgt bei **Downtown Run** für Hochgefühle. Schließlich geht es darum, waghalsige Slides hinzulegen, für die man mit so genannten Prestigepunkten belohnt wird, und zwar möglichst ohne Crash, sonst werden jede Menge sauer verdiente Zähler abgezogen. Eine weitere Zutat in **Downtown Run**: die Strecken durch 26 nachgebaute Städte Europas und der USA. Allerdings wurden keine originalen Straßen vermessen und umgesetzt, sondern recht fantasievolle Rennstrecken um bekannte Wahrzeichen gebastelt – in Moskau umkreisen Sie den Kreml, in London das Parlamentsgebäude samt Big Ben, in Rom die Ruinen des Forum Romanum.

Leider ist die Steuerung sehr schwammig, egal ob Sie einen VW New Beetle oder einen älteren Mustang fahren. Bei den

zwei unterschiedlichen Power-ups fehlt es an neuen Ideen – Reparaturset, Schutzschild, Nagelband auslegen und Geschwindigkeits-Booster finden Sie in den meisten Arcade-Rennspielen.

Dazu kommt die leblose Umgebungsgrafik: Einzig die Wahrzeichen des jeweiligen Schauplatzes sind detailliert dargestellt, die restliche Landschaft wirkt aufgrund der langweiligen Texturen noch sehr trist. Wo in manch anderem Fun-Racer (etwa Microsofts **Rallisport Challenge**) immerhin die Fahrzeuge hervorragend geformt und texturiert sind, patzt **Downtown Run**: Die Vehikel sehen unfertig, weil viel zu eckig, aus und die Texturen für Kühlergrill und Scheinwerfer sind verschwommen. Mit den schwarzen, undurchsichtigen Scheiben erinnert die Optik an das betagte **Need for Speed 3**.

Gut ist, dass insgesamt sieben Modi integriert wurden, nämlich Schnelles Rennen, Count-

down, Meisterschaft, Zeitfahren, Last Man Standing, Knock Out Rennen (so genanntes Suden Death Chase) und Wettrennen. Details zu den Spielarten sind jedoch noch nicht bekannt. Spielerischen Tiefgang sollte man von **Downtown Run** wohl nicht erwarten. Im Moment fehlt es zu sehr an Profil und Eigenständigkeit. Um die einleitende Frage zu beantworten: Nein, bei diesem Spiel setzt Ubi Soft voll auf die Lizenz und vernachlässigt spielerische Belange.



ERSTEINDRUCK

Hier fehlt wirklich eine Menge unter der Haube. Es gibt nie auch nur einen richtigen Eye-catcher und das Fahrgefühl ist zu facettenlos und nur durchschnittlich. Schade, ich hätte mich auf ein gutes Arcade-Rennspiel gefreut. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler Ubi Soft Montreal
Anbieter Ubi Soft
Termin 28. Februar 2003

„1&1 Rechner sind ideale Gameserver!“



„Der 1&1 Rechner erhielt von unseren Testspielern Bestnoten als Gameserver, weil er mit vergleichsweise geringen Latenzzeiten von vielen verschiedenen Dial-In-Zugängen aus erreichbar war. Counter-Strike lief flüssig ohne erkennbare Lags.“
(Im Vergleich 1&1 Root Server L für 49 €/Monat*, c't 26/2002)

1&1 Hochleistungs-Server lassen sich einfach zum Gameserver machen – ohne die Beschränkung auf bestimmte Spiele – und überzeugen durch viele Vorteile:

- eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Gameserver
- uneingeschränkter Root- bzw. Administrator-Zugriff
- bis zu 1 Gigabyte Hauptspeicher, Intel-Doppelprozessor und 60 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 5 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- 50 GB Traffic/Monat inklusive
- umfangreiche HowTos und vorbereitete Gameserver-Pakete für viele wichtige Games
- wahlweise Linux oder Windows-Betriebssystem



CeBIT
HANNOVER
12. - 19. 3. 2003
Halle 16, Stand B 06

1&1 Gameserver-Ready!

Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht, Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung. In den Server FAQs von 1&1 ist alles Schritt für Schritt erklärt. Details im Internet oder unter 01 80/500-15 35 (0,12 €/Min.).

schon
ab

49,- €/Monat*

Keine Beschränkung auf bestimmte Spiele! Keine Begrenzung der Spielerzahl!



1&1

Informieren und
gleich bestellen:

www.1und1.com/server

* einmalige Einrichtungspauschale 99,- €

Aphrodite

5.1 Surround System



Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Klangqualität!

Mit diesem 5.1 Surround System befinden Sie sich immer mitten im Geschehen: Hören Sie, wie sich eine Tür hinter Ihnen schließt oder spüren Sie hautnah das Explodieren einer Galaxie!

FÜR • FOR • POUR

DOLBY
DIGITAL
SOUND SYSTEMS

900 W
P . M . P . O



CUBE PAD
FOR GAME CUBE



ROCKETEER
FOR WINDOWS PC



X-WARRIOR
FOR XBOX



3 IN 1 WHEEL
FOR PS2

Info-Line: 0180-512 5133 (€ 0,12/Min.)
www.speed-link.com

TEST

DIE ICONS

USK-FREIABE
18+
Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche nicht geeignet.

TIPPS & TRICKS
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.

VIDEO
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vor-gestellten Spiel.

DEMO
Siele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!

PATCH
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.

MEHRSPIELER
Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.

ONLINE-SPIEL
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.

ADD-ON
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.

VORSICHT: BUGS
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

EXKLUSIV
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

PC-Games-Award und Hardware-Award
Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats“-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben können wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



REDAKTIONS-KONFERENZ
Mehrals im Monat plant das PC-Games-Team die aktuellen Heftinhalte und diskutiert über die Spielbewertungen.

TESTCENTER

Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farblaufband lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Voltan Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Voltan Grün). Haben Sie ausreichend Arbeitsspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen? Mit welcher Spielperformance können Sie mit ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in unten stehender Tabelle feststellen. Pro & Contra umfasst die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind. In der Empfehlung gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Nvidia GeForce 256 SDR/DDR
Nvidia GeForce MX-200/400
STM Kyro 1

Standard-Klasse
ATI Radeon 9500
ATI Radeon 9700/Pro
ATI Radeon 9800/Pro
Nvidia GeForce 4 MX-440/460
STM Kyro 2

High-End-Klasse
ATI Radeon 9800/LE
ATI Radeon 9100/Pro
ATI Radeon 9500/Pro
Nvidia GeForce 3 Ti-200/500
Nvidia GeForce 4 Ti-4200

Luxus-Klasse
ATI Radeon 9800
ATI Radeon 9700/Pro
Nvidia GeForce 4 Ti-4400/4600
Nvidia GeForce 4 FX

* Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Januar 2003

TESTURTEIL GTA 3

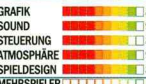
ENTWICKLER
Rockstar Games
ANBIETER
Take 2 Interac.
PREIS
Ca. 40,-
TERMIN
Erfüllbar
USK
Ab 18 Jahren
SPRACHE
Dt./Unterl.

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD
Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung



PRO & CONTRA

- Realistisch simulierte Großstadt
- Sehr großer Umfang
- Passende Musik-Unterhaltung
- Einzigartiger Genre-Mix
- Beschränkte Speicherfunktion



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DRIVER oder GRAND THEFT AUTO 2 möchten.

BEWERTUNG

Die große Spielfußbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere“ Spielvariante wird am [FUR] des Testurteils bewertet.

USK Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieliefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

PC-Games- Wertungen

Spiele werden auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten eingestuft. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) miteinander vergleichen.

> 90%
Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaffragant mit tadellosem Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80%
Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70%
Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60%
Hier wurde „gut gemeint“ mit „gut gemacht“ verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schritzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50%
Diesen spielerischen Reifall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

Die PC-Games-Redaktion





Unreal 2:

Gut geklaut ist halb gewonnen -
böse Zungen könnten das auch von
Unreal 2 behaupten. Wir sagen Ihnen,
 wieso das totaler Quatsch ist.



EXKLUSIV AUF DVD

Auf der DVD finden Sie einen neuen **Unreal 2**-Level, den die Entwickler exklusiv für die PC-Games-Leser gebastelt haben. Außerdem dabei: ein zehnminütiger, interaktiver Video-Test sowie jede Menge Screenshots.



Das Beste aus den Achtzigern, Neunzigern und die Top-Hits von heute" – so oder ähnlich plärren die Sprüche vieler Lokal-Radiosender aus den Boxen. Der gleiche Slogan hätte durchaus auch als Werbebotschaft auf der Verpackung von **Unreal 2: The Awakening** seine Berechtigung. Inspiriert von den besten Science-Fiction-Filmen und PC-Spielen der letzten 25 Jahre, hat US-Entwickler Legend Entertainment einen bemerkenswerten Ego-Shooter erschaffen. Die zwei Installations-CDs von **Unreal 2** sind bis aufs letzte Byte voll mit wunderschöner 3D-Grafik, druckvollem Sound und einer beeindruckenden Detailverliebtheit, wie man sie

heutzutage nur noch in ganz wenigen Computerspielen zu Gesicht bekommt. Auch bei den Charakteren und der Story hat sich Legend sichtlich Mühe gegeben.

Falls Sie die Hintergrundgeschichte noch nicht kennen: In **Unreal 2: The Awakening** spielen Sie den Ex-Marine John Dalton, der jetzt als Marshall der Terranischen Kolonial-Behörde (kurz TKB) durch die Galaxie schippert und für Recht und Ordnung sorgt. Bei seinen Aufträgen als intergalaktischer Polizeibeamter klopft er nicht nur Aliens auf die glibberigen Finger, sondern muss des Öfteren auch Kolonisten vor den Söldnertruppen großer Firmen wie dem Liandri-

The Awakening

oder dem Izanagi-Konzern beschützen, die draußen im Weltall schon mal mit Waffengewalt ihre Interessen durchsetzen wollen. Gleich zu Beginn der ersten Mission fliegt Dalton mit seinem Raumschiff Atlantis und den drei Crew-Mitgliedern Aida, Ne'Ban und Isaac zum Planeten Sanctuary. Die dort ansässigen Kolonisten hatten vor kurzem einen verzweifelten Hilferuf ausgesendet, und die Atlantis war das einzige Schiff der TKB in Reichweite. Auf der Planetenoberfläche bietet sich John ein Bild des Schreckens: Sämtliche Kolonisten wurden von Aliens auf bestialische Art und Weise getötet. Die gesamte Station ist offensichtlich noch immer in der

Alles hört auf Ihr Kommando!

Computergesteuerte Teamkameraden sind zu blöd zum Kämpfen und stehen nur in der Schusslinie? Dann haben Sie noch nicht Seite an Seite mit den Marines in **Unreal 2** gekämpft!



In manchen Levels unterstützen Ihnen bis zu vier Marines. Um den Soldaten Befehle zu erteilen, wählen Sie einfach einen Marine über die „Benutzen“-Taste an, anschließend erscheint ein Multiple-Choice-Menü mit mehreren situationsbedingten Befehlen. Nachdem Sie sich für eine Möglichkeit entschieden haben, wird der Marine seine Aufgabe selbstständig ausführen – und dank der guten künstlichen Intelligenz eine wirkliche Hilfe sein.



Hand der außerirdischen „Besucher“, die mit Sicherheit nicht zum Spaß hier Halt gemacht haben. Dalton fackelt natürlich nicht lange, zückt das Automatikgewehr ... und geht der Sache auf den Grund.

Wenn Sie das jetzt entfernt an *Aliens 2* erinnert, dann licken Sie gar nicht so falsch.

Beim Design von *Unreal 2* hat Entwickler Legend absichtlich bekannte Szenen aus erfolgreichen Sci-Fi-Kinofilmen und PC-Spielen eingebaut. Beispielsweise sehen die Skaarj, welche auch schon in *Unreal 1* ihr Unwesen trieben, einem Predator aus dem gleichnamigen Streifen mit Arnold Schwarzenegger

sehr ähnlich. Die Spinnen-Horden auf dem Planeten Hell erinnern entfernt an die vierbeinigen Käfer aus *Starship Troopers*, von *Star Wars* wurde sich kurzerhand die Takkra (siehe Waffenkasten) geborgt – das ehemalige Trainingsgerät für angehende Jedis ist nun eine äußerst vielseitige Angriffs-

und Verteidigungswaffe. Der Planet Acheron ist hingegen komplett mit einem riesigen Organismus überzogen, dessen Luftröhren in etwa so aussehen wie das scheußliche Sarlacc-Monster, in welches Han Solo und Chewbacca in *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* geworfen werden sollten –

Ein Tag im Leben des John Dalton: So spielt sich *Unreal 2: The Awakening*.

Als Marshall der Terranischen Kolonialbehörde erlebt John Dalton in einer Woche mehr als Captain Kirk in 30 Jahren Raumschiff Enterprise. Wir haben den Sympathie-Träger der TKB Atlantis während seiner Mission auf dem Planeten Hell begleitet und präsentieren hier unseren Missionsbericht.



1 Aida erklärt John, worum es geht.

In einem Briefing erklärt uns Aida Einsatzort und Missionsziel: Wir fliegen zu einer Waffenfabrik auf Hell. Womöglich befindet sich ein Teil des Alien-Artefaktes auf dem Eis-Planeten.



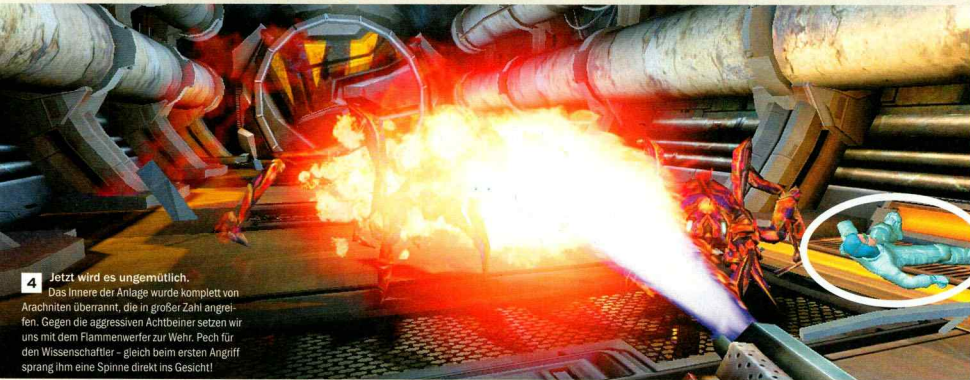
2 Der Türsteher der Waffenfabrik will uns nicht hineinflassen.

Wir gelangen zur Fabrik, doch während eines Scanvorgangs am Eingang entdeckt das Sicherheitssystem unsere Schießprügel. Glücklicherweise hackt sich Aida schnell in das System und schaltet es ab.



3 Die Hütte brennt.

In der Fabrik bietet sich uns ein Bild der Zerstörung: Überall Feuer, verwüstete Räume, tote. Zusammen mit einem verängstigten Wissenschaftler machen wir uns auf den Weg in das Innere der Basis.



4 Jetzt wird es ungemütlich.

Das Innere der Anlage wurde komplett von Arachniten überrannt, die in großer Zahl angreifen. Gegen die aggressiven Achtbeiner setzen wir uns mit dem Flammenwerfer zur Wehr. Pech für den Wissenschaftler – gleich beim ersten Angriff sprang ihm eine Spinne direkt ins Gesicht!



5 Durch Dick und Dünn

Überall versperrt uns Feuer oder eingestürzte Gänge den Weg ins Innere der Fabrik. Dann finden wir endlich einen Weg: einen engen Lüftungsschacht mit Dutzenden von Spinnen.



6 Gehtüpelt wie gesprungen

In einem der Waffen-Labors wird ein tödlicher Laserstrahl von Spiegelflächen reflektiert und überzieht wie ein Spinnennetz den Boden. Zeit, dass wir unsere Weitsprung-Fähigkeiten unter Beweis stellen.



7 Königlicher Empfang

Die Arachniten-Königin wacht im Inneren der Basis über das Alien-Artefakt. Ganz unkönniglich attackiert sie uns mit ihren Klauen, worauf wir ihr ein paar Schrotkugeln in den Chitin-Panzer ballern.

letztendlich musste dann Boba Fett dran glauben. Auch bei der Konkurrenz wurde fleißig abgeschaut: Manche Kämpfe in den weitläufigen Außenlevels erinnern an **Halo**, bei der Umsetzung der Zwischensequenzen und diversen Gegnern sind die Parallelen zu **Half-Life (dt.)** überdeutlich. An Bord der Atlantis fühlt man sich sogar an selbige **Wing Commander**-Zeiten erinnert. Das kleine Raumschiff ist komplett begebar und Sie dürfen jederzeit mit den anderen drei Crewmitgliedern per Multiple-Choice-Verfahren quatschen.

Die große Frage lautet: Ist **Unreal 2** nur ein Aufguss bekannter SciFi-Highlights? Wenn dem tatsächlich so wäre, dann könnte man genauso gut behaupten, **Half-Life (dt.)** wäre bloß ein Mix aus **Akte X** und **Aliens**, **NOLF 2** eine Aneinanderreihung von bekannten Szenen aus Agentenfilmen und **Halo** eine Mischung aus **Half-Life** und **Team Fortress** mit künstlichen Mitspielern und Fahrzeugen. Wir geben Entwarnung: Die Leute von Legend Entertainment haben genug eigene Ideen eingebaut, um am Ende nicht als einfallslose Pinsel dazustehen.

Entweder haben die Leveldesigner mehr Zeit und Liebe in das Leveldesign gesteckt als ihre Branchen-Kollegen oder es liegt an den technischen Mög-

lichkeiten der neuen **Unreal**-Engine – fest steht jedenfalls, dass die Levels in **Unreal 2** unglaublich gut aussehen. Im Laufe der Story führt Legend den Spieler an die schönsten Schauplätze, die man bislang in einem Ego-Shooter betreten durfte. Mal hetzen Sie zusammen mit drei Marines durch einen düsteren Wald und werden dabei von Skaarj-Kriegern und Izarians verfolgt, ein anderes Mal verteidigen Sie die aufgrund dringender Reparaturarbeiten gelandete Atlantis, indem Sie vollautomatische Raketenwerfer-Türme und Laserbarrieren in einem mit Felsbrocken übersäten Tal verteilen und alleine dem Ansturm von Dutzenden weiblicher Liandri-Krieger trotzen. Genau die wollen einem übrigens später erneut ans Leder; dieses Mal bekommt man glücklicherweise Hilfe von einem Trupp Marines, mit denen man in luftiger Höhe die Kommunikations-Plattform der Janus-Laboratorien verteidigt. Besonders gruselig wird es auf dem Planeten der Drakk, einer Roboter-Alienrasse. Eine so düstere und unheimliche Stimmung kann nicht mal in **Aliens vs. Predator 2** auf. Hier zeigt auch die **Unreal**-Engine, was sie kann: Levelwände sind mit einem silbrigen Metall-Look überzogen, die seltsamen Aus-

Vier wie Pech und Schwefel: Die Crew der Atlantis

Alleine gegen den Rest der Galaxie – das funktioniert vielleicht in anderen Ego-Shootern, aber nicht in **Unreal 2: The Awakening**. Wir stellen Ihnen die vier Crewmitglieder der Atlantis vor.



Aida, der erste Offizier der Atlantis
Die hübsche Aida galt schon in frühen Jahren als Wunderkind. Hat ein gespanntes Verhältnis zu Isaak, den sie für den Tod ihrer Freunde verantwortlich macht.



John Dalton, Marshall der TKB
Dalton ist eigentlich ein Ex-Marine, der aufgrund eines Streits mit einem Vorgesetzten und einer anschließenden Befehlsverweigerung seinen Job verloren hat. Momentan streift er als Weltraumplazist durch das All und versucht alles, um wieder zu seiner alten Truppe zurückzukommen.



Ne'Ban, der Pilot
Ne'Ban ist einer der besten Piloten der Flotte und bringt Sie sicher an jeden Einsatzort ... und zurück. Seine Sprachkenntnisse sind nicht die allerbesten, daher sind Gespräche mit Ne'Ban immer etwas seltsam. Er ist Dalton gegenüber absolut loyal und würde für ihn durch eine Sonne fliegen, wenn es sein müsste.



Isaak, der Waffen-Meister
Wann immer Sie etwas über eine Waffe wissen wollen, fragen Sie Isaak. Zwar raucht er wie ein Schlot und trinkt seit dem Vorfall mit Alida (siehe links) gerne mal ein Glas zu viel, ist aber dennoch ein zuverlässiges Crewmitglied der Atlantis. Modifiziert und verbessert ständig Ihre Waffen.



WEITES LAND

Die Sichtweite in manchen Levels ist erstaunlich. Dank hochauflösender Texturen sieht die Landschaft auch aus der Nähe schön aus.



SCHOCKEFFEKT Dieser riesige Skaarj rennt brennend auf uns zu, während wir ihm mit dem Flammenwerfer Feuer unter dem Hintern machen.

Isaaks Waffenschrank: Fünf Flinten, die Sie kennen sollten

In Isaaks Kabine steht ein großer, geheimnisvoller Stahlschrank. Der Inhalt: alles, was ein Marine für seinen Job benötigt. Wir haben für Sie die fünf interessantesten Schießweisen herausgekratzt.



Grenatwerfer
Verschießt sechs unterschiedliche Munitionsarten. Die vielseitigste Waffe im Spiel.



Flammenwerfer
Verpösst jedem Gegner binnen Sekundenbruchteilen einen Sonnenbrand. Unverzichtbar!



Bio-Waffe
Verschießt kleine Spinnen, die den Gegner piesacken. Nie sehr wirkungsvoll, aber lustig.



Takkra
Fliegende Kugeln, die entweder angreifen oder Schüsse abwehren können



Drakk-Laser
Kein Ego-Shooter ohne Railgun. Gleicher Sekundär-Modus wie die Plasma-Gun in UT 2003

DAS RICHTIGE WERKZEUG

Mit dem Granatwerfer haben Sie für jedes Ziel die passende Munition parat. Hier explodiert ein Raketenwerfer nach einem Treffer mit einer EMP-Granate.



buchungen und Verwürfe in der Architektur sind tatsächlich modelliert und wurden nicht einfach auf eine Textur aufgemalt. Im krassen Gegensatz dazu steht der grüne Planet Avalon. Von dem Turm der TKB-Basis schaut man scheinbar unendlich weit ins Land. Ähnlich weit kann man auch

auf dem Wüsten-Planeten Sulferon sehen – sehr zur Freude Ihrer Gegner. Geisterkrieger des Izanagi-Konzerns verteidigen dort eine Basis und greifen Sie schon aus großer Entfernung mit Raketen an. Nachdem Sie den Stützpunkt erobert haben, wendet sich das Blatt: Izanagi will die Basis zurück-

erobern und schickt mehrere Trupps Söldner los. Ihr Glück: Mit dem Scharfschützengewehr kann man den Angriff vom Turm der Basis relativ locker abwehren. Sehr schön sind auch die Zwischensequenzen geraten. Diese werden allesamt mithilfe der leistungsstarken Unreal-Engine in Szene

gesetzt und sehen auch bei Nahaufnahmen der Charaktere noch exzellent aus. Die Gesichter sind allesamt sehr schön animiert, außerdem haben die Entwickler wieder jede Menge Details eingebaut. Achten Sie während eines Gesprächs mit Waffenmeister Isaak doch mal auf seine Zigarette: Rauchschwaden kräuseln sich nach oben, ständig fällt etwas Asche von der Fluppe und wenn der Stängel mal nicht mehr brennt, fährt vom umgeschnallten Werkzeugkasten ein Lötkolben nach vorne und zündet die Kippe sofort wieder an. Einfach grandios!

Bei Gesprächen dürfen Sie per Multiple-Choice-Verfahren vorgefertigte Fragen oder Antworten auswählen, einen Einfluss auf die Geschichte hat das nicht. In den kurzen Smalltalks erfahren Sie eine Menge über die Crew der Atlantis. Zum Beispiel, dass die schöne Aida den Bordtechniker Isaak für den Tod ihrer Freunde verantwortlich macht oder warum Ne'Ban auf keinen Fall wieder zu seiner Familie zurück möchte. Legend übertreibt es dabei nicht mit der Länge der Gespräche, sondern beschränkt sich auf das Notwendigste.

Wie bereits angedeutet, bekommen Sie in manchen Levels tatkräftige Unterstützung von Marines. In Verbindung

Per Aufhalter durch die Galaxie

Einer der großen Pluspunkte von Unreal 2 sind die tollen Levels, die sich alle sowohl im Design als auch im Aufbau deutlich voneinander unterscheiden.





Du willst zwei fette Teile?

Scary Movie und Scary Movie 2 jetzt besonders günstig.

SCARY MOVIE

SCARY MOVIE 2



www.highlightvideo.de



Die Top Ten der Fieslinge, Schleimbeutel und Nervensägen

Damit Sie wissen, worauf Sie sich einlassen, stellen wir Ihnen hier die Top Ten der brutalsten, fiesesten und schleimigsten Gegner vor.



1 Die Seesäge
Die Seesäge sieht harmlos aus, ist aber brandgefährlich! Das Mistvieh legt mit einem Kabelbrand die Atlantis lahm, woraufhin das Schiff auf dem Planeten Kalydon notlanden muss – und Besuch von einer Division Liandri-Söldner bekommt. Und das alles nur wegen dieses dummen Viechs.



2 Das Acheron-Lebewesen
Plui Teufel – der Planet Acheron ist komplett mit einer riesigen, schleimigen Biomasse überzogen. An einigen Stellen befinden sich mit Dornen gespickte Luftröhren in der Oberfläche – und genau da muss John Dalton reinknabbeln und nach einem der Artefakte suchen.



3 Raketenwerfer
Okay, der Raketenwerfer ist kein Monster im klassischen Sinne. Die vollautomatischen Raketenbeschleudern machen den Mangel an Klauen, zotteligem Polz und rasiermesserscharfen Fangzähnen mit ultraschnellen Reaktionen und einem endlosen Munitionsvorrat aber locker wieder wett.



4 Haustier-Mutant
Überlegen Sie sich am besten zweimal, ob Sie unschuldige Tieren in den weitläufigen Außenlevels von Unreal 2 mit Raketenwerfer oder Maschinengewehr malträtiert – es könnte gut sein, dass Sie später von einer mutierten XXL-Version den Hintern versohlt bekommen.

Die Skaarj
Die Skaarj haben eine ähnliche Metamorphose wie die Klingonen aus Star Trek hinter sich. In Unreal 1 waren sie zwar oberflächlich optisch eher unscheinbar. In Teil 2 sehen die Skaarj nun endlich auch so gemein aus, wie sie sich verhalten.



Liandri-Engel
Frauen sind erbarmungslos als Männer. Genau aus diesem Grund hat sich die Liandri-Konzern eine Horde weiblicher Amazonenkrieger im Regenwald herangezogen, die sämtlichen Männern die Köpfe verdrehen – sprichwörtlich.



Großes, böses Monster
Ein Ego-Shooter ist nur dann komplett, wenn der Spieler irgendwann auch mal ein paar echte Overboss-Gegner aus den Latschen ballern muss. Tipp: Diesen Unhold sollten Sie aus der Ferne mit Raketen und Granaten beharken.



Drakk-Drohnen
Die schlagkräftigen Drakk-Drohnen umschwirmen Sie in den späteren Levels wie die Fliegen eines Kuhfladen. Besonders wirkungsvoll gegen diese gefährlichen Plagegeister: eine kräftige Prise Napalm aus dem Flammenwerfer voll auf die Zwölf.



Arachniten
Die spinnenähnlichen Arachniten sind das Ergebnis eines außer Kontrolle geratenen Biowaffen-Experiments. Jetzt bevölkern sie zu Tausenden die Flure und Röhren der Waffenfabrik auf dem Planeten Heil. Da hilft nur noch der Drakk-Laser!



Izarians
Die Izarians haben laut John Dalton „Sado-Masochismen“ (!) und dienen den faulen Skaarj-Kriegern freiwillig als Sklaven. Das unterwürfige Pack gehört zu den dümmsten Gegnern, die Ihnen in Unreal 2 vor die Flinte laufen.



mit Laserbarrieren und Geschütztürmen wird aus Unreal 2 somit kurzzeitig ein waschechter Taktik-Shooter. Wenn Sie diese Situation heil überstehen wollen, sollten Sie sich ganz genau überlegen, welchen Abschnitt eines Levels Sie von Marines bewachen lassen oder wo Sie nur auf Laserbarrieren und Geschütztürme vertrauen. Glücklicherweise können Sie einmal positionierte Verteidigungsstellungen auch wieder auflösen, indem Sie den ganzen Kram einfach einsammeln und Ihren Marines andere Befehle geben. So kann man flexibel auf eine Situation reagieren und wird nicht gezwungen, den Level so oft neu zu starten, bis man die perfekte Taktik ausklobelt hat.

Unreal 2 ist weiß Gott nicht frei von Fehlern. Größtes Manko ist sicherlich der fehlende Mehrspielermodus. Wir erinnern uns: Mitte letzten Jahres gaben Epic Games und Legend Entertainment bekannt, dass Unreal 2 ein reines Solo-Spiel werden würde – der bis dato fest eingeplante Mehrspielermodus mit taktischen Elementen fiel somit komplett ins Wasser. Legend vertraut wohl auf die Hilfe der Mod-Community, denn alle technischen Voraussetzungen für einen Mehrspielermodus befinden sich noch im Programmcode. Einigen Spielern dürfte die geringe Spielzeit der Einzelspieler-Kampagne sauer aufstoßen. Geübte Ego-Shooter-Fans spielen Unreal 2 am besten gar nicht erst auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht“, sonst ist nach knapp zehn Stunden Schluss. Wirklich ärgerlich ist allerdings, dass die deutsche Übersetzung aufgrund von



TEAMWORK Wir locken die schwer gepanzerte Liandri-Söldnerin in eine Falle, in der ihr ein Marine mit seinem Flammenwerfer einheizt.



ÜBERRASCHUNG Die Söldner greifen Sie oft aus der Deckung heraus an oder schleichen sich in Ihren Rücken.

Jetzt fürs Wochenende vorbeugen.

SCARY MOVIE & SCARY MOVIE 2

Jetzt besonders billig.

Beide in der
DVD-Popcorn-Box.



Doppel-DVD



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 13 Missionen
- 13 Waffen
- 6 verschiedene Munitionsarten für den Granatwerfer
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Aktuelle Version der Unreal-Engine
- Teamkämpfe mit Bots an Ihrer Seite
- Taktische Elemente (Laserbarrieren und Raketenwerfer-Türme)

Im Wettbewerb

GRAFIK

	Alien vs. Predator 2	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Unreal 2: The Awakening
Detailliertheit Spielwelt	76	79	86
Detailliertheit Objekte	86	88	92
Verfärbt der Spielwelt	61	78	80
Animation der Objekte	86	94	91
Effekte	82	85	92

SOUND

	Alien vs. Predator 2	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Unreal 2: The Awakening
Musik	91	92	91
Soundeffekte	92	90	92
Stimmen/Kommentar	91	89	93

STEUERUNG

	Alien vs. Predator 2	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Unreal 2: The Awakening
Bedienungskomfort/Navigation	80	80	81
Präzision der Steuerung	75	85	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	60	85	80

ATMOSPHÄRE

	Alien vs. Predator 2	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Unreal 2: The Awakening
Spannung/Überschungen	93	82	81
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	74	86	80
Story/Dialoge/Kommentare	87	81	88
Inszenierung	91	87	92

SPIELDESIGN

	Alien vs. Predator 2	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Unreal 2: The Awakening
Komplexität/Spieltiefe	70	79	88
Einstiegsfreundlichkeit	70	70	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	69	82
Verhalten der Computergegner	85	85	90
Innovation	59	78	88

MEHRSPIELERMODUS

	Alien vs. Predator 2	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Unreal 2: The Awakening
Abschaltung der Spielmodi	60	85	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspieler	60	88	-
Einstellungsmöglichkeiten	65	89	-

TEST-ABGABE:

WERTUNG:

PGC 12/01	PGC 05/02	PGC 03/03
85	90	92

Pro & Contra

- Detaillierte Texturen
- Aufwendig gestaltete, teils riesige Levels
- Beeindruckende Spezialeffekte (Feuer, Explosionen)
- Hohe Hardwareanforderungen

- Kraftvolle Soundeffekte
- Unaufdringliche, aber gute Musik
- Atmosphärischer 3D-Sound
- Schlechte Synchronsprecher

- Der übliche Shooter-Standard
- Einfach, weil wenig Tastaturkommandos
- Präzise Maussteuerung

- Sympathischer Held
- Glaubhafte Charaktere mit eigenen Motiven
- Viele Zwischensequenzen
- Einfache, aber spannende Story

- Sehr gute Gegner-Intelligenz
- Abwechslungsreiches Spieldesign
- Einfache taktische Kämpfe
- Linearer Spielverlauf

- Kein Mehrspieler-Modus integriert

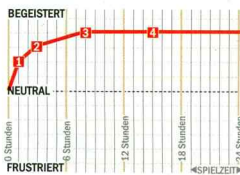
WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

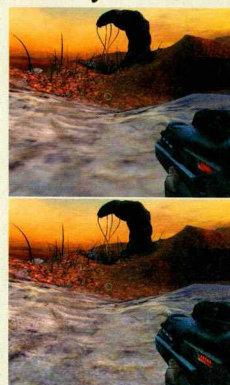
Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Alien vs. Predator 2, Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Entwickler:	Legend Entertainment
Vom gleichen Entwickler:	Wheel of Time, Return to Na Pali (Add-on zu Unreal 1)
Publisher:	Infogrames
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstraße 184, 60314 Frankfurt am Main
Telefon des Publishers:	0190-77188-3
Offizielle Website:	www.unreal2.com
Website des Publishers:	www.infogrames.de
Website des Entwicklers:	www.legendent.com
Beste Fansite:	unrealextreme.gamigo.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-7788-3 (1,24 Euro/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	6. Februar 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Motivationskurve



Leistungs-Check



MINIMALE DETAILS

MINIMALE DETAILS

MHz	500	800	1200	1800	2500
-----	-----	-----	------	------	------

MITTLERE DETAILS

MHz	500	800	1200	1800	2500
-----	-----	-----	------	------	------

MAXIMALE DETAILS

MHz	500	800	1200	1800	2500
-----	-----	-----	------	------	------

MAXIMALE DETAILS

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
----------	----------	----------	----------

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
----------	----------	----------	----------

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
----------	----------	----------	----------

KLASSE 1

Geforce 256 SDN
DDR, Geforce2 MX/M4, 200MHz
400, Geforce4 MX-400 (Nv4)

KLASSE 2

Geforce2 Pro/ Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Nv42

KLASSE 3

Radeon 8500, Radeon 9000, 9500, Geforce4 Ti-2000/2500, Geforce4 Ti-4200

KLASSE 4

Radeon 9700, Pro, Radeon 9800, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

WAS IST WAS?

- Technisch unmöglich
- Unzumutbar
- Akzeptabel
- Optimal

PROZESSOR

Unreal 2: The Awakening benötigt vorrangig Grafikkarten-Power. Daher spielt der Prozessor schon ab einer Geschwindigkeit von 1.400 MHz keine so große Rolle mehr (Einstellung: mittlere Details). Dank der Hardware-T&L-Unterstützung übernehmen 3D-Beschleuniger mit T&L-Einheit einen Teil der CPU-Last und helfen bei der Berechnung von unbeweglichen Levelobjekten. Tipp: Wenn Sie die Leveldetails abschalten, verringert sich nur wenig an der Optik. Gleiches gilt für die Verzerrung der Landschaft mit Gräsern oder Bäumen.

GRAFIKKARTE

Eine Reduzierung der Texturrenqualität auf das niedrigste Niveau ist nur für Geforce2-MX-Karten oder vergleichbare Grafikbeschleuniger zu befürworten. Besitzer von aktuellen Grafikkarten sollten lieber mit der Auflösung heruntergehen, anstatt die Qualität der hochauflösenden Texturen zu verringern. Die Grafik ist auch dann noch in hohem Maße geneßbar und beeinträchtigt den Spielspaß nur minimal. Besitze Ihre Grafikkarte zudem nur 32 MB RAM, sollten Sie die Detailtexturen über den Schalter „Texturen-Detail“ ausschalten.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Aufgrund der hochauflösenden Texturen benötigen Sie schon 512 MB RAM, um die Leveldetails gering zu halten und Ruckler auf Grund von Ladevorgängen zu vermeiden.



AUGE UM AUGE. Ein gegnerischer Geisterkrieger, kurz bevor wir ihn mit einem Schuss aus der Schrotflinte zu Boden schicken.

unpassenden Sprecherstimmen nicht an das englische Original heranreicht – John Dalton klingt jetzt einfach nicht mehr so cool wie in der englischen Version. Dass **Unreal 2: The Awakening** relativ hohe Hardwareanforderungen stellen würde, ist angesichts der superben Grafiken kein Wunder. Wie Sie anhand unseres neuen Testcenters erkennen können, benötigen Sie vor allem eine schnelle Grafikkarte, Ihr PC sollte zudem über 512

MB RAM verfügen, damit das Spiel nicht in einer Ruckelpartie endet. Als Prozessor genügt bei mittleren Details schon eine CPU mit 1,4 GHz – die Hardware-T&L-Einheit moderner Grafikkarten übernimmt nämlich einen Teil der Geometrieberechnungen.

Wer selber gerne Levels bastelt oder damit anfangen möchte, bekommt den Unreal-Editor gleich mitgeliefert. Mit diesem Tool können Sie auf alle Texturen und Bausteine zugreifen,

die auch den Leveldesignern von Legend Entertainment zur Verfügung standen. Schauen Sie sich auf Seite 137 bis 140 doch einfach unser großes Einsteiger-Tutorial von Matthias Worch an, seines Zeichens Leveldesigner bei Legend und Schöpfer der Atlantis. Exklusiv auf unserer DVD finden Sie neben praktischen Beispielen zu dem Editor-Artikel auch einen neuen, komplett spielbaren Level vom **Unreal 2**-Leveldesigner höchstpersönlich! DIRK GOODING

MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER



Ein Meilenstein! An **Unreal 2** werden sich alle zukünftigen Ego-Shooter messen lassen müssen.

Wieso zum Teufel habe ich fast vier-einhalb Jahre auf so ein Spiel warten müssen? Seit **Half-Life** hat es keinen Ego-Shooter mehr gegeben, der mit einer so spannenden und abwechslungsreichen Story, derart überraschenden Aha-Effekten und staunenswerter High-End-Grafik aufwarten konnte. Genial! So sieht moderne Unterhaltung aus: kurzweilig, unvorhersehbar, aufsehenerregend. Ein echter Hingucker. Das bestätigte auch immer wieder die große Kollegenraube hinter meinem Rücken. Da wird sich **Duke Nukem Forever** ganz schön anstrengen müssen...

TESTURTEIL UNREAL 2: THE AWAKENING

92

ENTWICKLER Legend Ent.
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 45,-
USK Ab 16 Jahren
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Internet: - Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 1000 2000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost Standard High End Latest

PRO & CONTRA

- Exzellente Grafik
- Abwechslungsreiche Story
- Enormer Detailreichtum
- Kurze Spielzeit
- Kein Mehrspielermodus

GRAFIK 94%
SOUND 91%
STEUERUNG 90%
ATMOSPHÄRE 89%
SPIELEDISIGN 87%
MEHRSPIELER 0%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ALIENS VS. PREDATOR 2** oder **JK2: JEDI OUTCAST** mochten.

MEINUNG DIRK GOODING



Hammer-Grafik, kraftvoller Sound, Liebe zum Detail und eine gute Story: Besseres bekommen Sie derzeit in keinem anderen Shooter.

Mir ist egal, was andere schreiben – ich persönlich hatte mit keinem Ego-Shooter der letzten zwölf Monate so viel Spaß wie mit **Unreal 2**. Weil jeder Level und jede Mission etwas Neues bietet, treten die sonst üblichen „Ach, das kenn ich doch schon alles“-Spielphasen gar nicht erst auf. **Unreal 2** bleibt einfach die ganze Zeit über frisch und spannend. Absolut herausragend: die Hammer-Grafik, der kraftvolle Sound, die Liebe zum Detail und die gute Story. Etwas Besseres bekommen Sie derzeit in keinem anderen Shooter. Den fehlenden Mehrspielermodus kann ich verschmerzen – ein uninspirierter Deathmatch-Aufguss, wie ihn viele andere Titel bieten, hätte mich persönlich eh nicht interessiert. Die Spielzeit ist für Profis im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch, nach maximal 15 Stunden ist man durch. Im Vergleich mit **NOLF 2** oder **Jedi Knight 2** ist das etwas dürrig, aber dafür muss ich mich nicht Dutzende Male durch fast identische Levels quälen.

➔ HEI\$\$: DIE\$E\$ \$PIEL GIBT\$ AUCH FÜR LAU.

Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu auf Seite 122 oder unter <http://abo.pcgames.de>

PC Games

KEINE KOMPROMISSE.
BEENDE DEN TERROR.

DU BIST TEAM RAINBOW



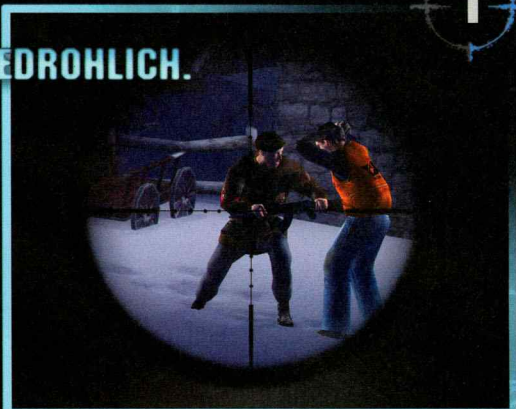
Play It On
ubi.com



WWW.RAVENSHIELD.DE

SITUATION DER GEISELN BEDROHLICH.

1



>FORDERE BIS ZU 16 SPIELER IN SPANNUNGSGELADENEN MULTIPLAYER-MODI.

>ELIMINIERE TERRORISTEN MIT 57 UPGRADEFÄHIGEN HIGH-TECH-WAFFEN.

>HOLE ALLES AUS DEM TEAM-BASIERTEM GAMEPLAY RAUS MIT INNOVATIVER PLANUNG UND KURZBEFEHL-INTERFACE.

>UNÜBERTROFFENER GRAFISCHER REALISMUS DURCH NEXT-GENERATION UNREAL™ TECHNOLOGIE.

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD™



DAS UNERREICHTE ORIGINAL, JETZT NOCH BESSER.

© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six Raven Shield is a trademark of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

Wetten machen macht glücklich!

...und nie hat das Scheffeln mehr Spaß gemacht!!

Behalte als Casinomanager alles test im Griff.
Wähle Deine Mitarbeiter, die Deko, Ausstattung und Überwachung mit Bedacht. 6 verschiedene Casinovarianten in 3 Städten wollen gut geplant und betreut werden.

Mehr als 120 unterschiedliche Zocker, betrunkene Glücksspieler und Ganoven müssen um ihr Bares gebracht werden.

Also nichts wie ran: Füll Dir die Taschen in komplett interaktiver 3D-Umgebung und lass Vegas links liegen!



CASINO Inc.

www.konami-europe.com www.konamistyle-europe.com

KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
Konami Games Ltd. 2002. All rights reserved.

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managementspiele



Fußballmanager 2003

Die skandalösen Bugs in Anstoß 4 haben sich schnell herumgesprochen und waren den Absatzzahlen des Rivalen Fußballmanager 2003 sicher nicht gerade abträglich. Doch die meisten Käufer hat die Qualität des jüngsten Teils der sportlichen Manager-

Serie überzeugt. Die Optionsvielfalt und Spielteufe ist kaum zu schlagen und die Spieldarstellung hat beinahe TV-Qualitäten. Mittlerweile sitzen die Macher bereits an der nächsten Fortsetzung (geplant für Ende 2003), die den Vorgänger noch einmal übertreffen soll.

SIEBEN FRAGEN AN DEN SPIELDESIGNER

„Unsere Ideen reichen mindestens bis 2006 ...“

PC Games: Seid ihr mit dem FM 2003 zufrieden? Gibt es Dinge, die ihr noch einbauen wolltet, für die aber keine Zeit mehr war?

Köhler: „Wir haben auf jeden Fall eine unglaublich große Anzahl positiver Mails und Briefe zum Spiel bekommen. Aber wir kennen natürlich auch die Schwächen und wissen exakt, woran wir im kommenden Jahr arbeiten müssen. Sachen, die wir noch einbauen wollen, haben wir immer jede Menge. Wenn wir alle ausformulierten Ideen umsetzen, sind wir aktuell mindestens bis 2006 beschäftigt.“

PC Games: Warum unterscheidet sich der Spielablauf im 3D-Modus von dem im Textmodus?

Köhler: „Tatsächlich wird sich in beiden Darstellungen die stärkere Mannschaft häufiger durchsetzen. Auch in Zukunft werden wir auf die Trennung der Modi setzen. Ein Punkt ist der Faktor Geschwindigkeit. Wenn ein 3D-Spiel so angelegt ist, dass es 200 Spiele gleichzeitig berechnen kann – was sagt uns das über die verwendete Logik? Auch daher arbeiten wir daran, das 3D-Spiel so gut wie möglich zu machen und für die anderen 199 das solide Textverfahren zu verwenden.“



GERALD KÖHLER, Chefentwickler des FM 2003

PC Games: Warum werden nicht alle Taktikanweisungen in der 3D-Spieldarstellung umgesetzt?

Köhler: „Wir haben Ende 2001 die FIFA 2002-Engine aus Kanada bekommen – komplettes Neuland für unsere Programmierer. Wir sprechen hier über eine Million Zeilen Code. Aber es wurden viele wichtige Grundlagen zusammen mit dem FIFA-Team erarbeitet, die uns in der Zukunft helfen werden.“

PC Games: Ist mit dem FM 2003 das Ende der Komplexitäts-Fahnenstange erreicht oder wollt ihr immer mehr neue Features einbauen?

Köhler: „Der Schwerpunkt der neuen Features wird sicher nicht direkt in der Menüstruktur liegen. Vielmehr werden sie sich über die Saison verteilen. Der Nationaltrainermodus ist so ein Feature, ebenso das Lizenzierungsverfahren.“

PC Games: Die Mehrheit der Spieler überlässt die meisten Spielbereiche der Automatik ...

Köhler: „Die Manager-Gemeinde erwartet tiefe, komplexe Produkte. Wir bieten genau das. Ich weiß, dass das für Einsteiger manchmal hart ist.“

PC Games: Auf welche Bereiche wollt ihr im Nachfolger besonderen Wert legen?

Köhler: „Schwerpunkt ist der 3D-Bereich mit der neuen FIFA 2003-Engine, dann die Nationalmannschaft und innerhalb des Vereins die Jugend- und Amateurmansschaft, Spielerberichte, Lizensysteme. Und natürlich neue Features.“

PC Games: Wird es eventuell auch eine spielerische Verknüpfung der FIFA- / FM-Serie geben?

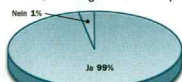
Köhler: „Hier finden derzeit intensive Gespräche mit dem FIFA-Team statt, um das zu realisieren. Beide Seiten sind sehr an dieser Verknüpfung interessiert. Keine Sorge: alles bleibt optional.“

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	3+
Soundeffekte	3+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	3+
Lern- und Motivationsförderung	2+
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Fußballmanager 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Imposante 3D-Spielszenen
2. Abwechslungsreicher Textmodus
3. Enorme Spieltiefe
4. Umfangreicher Stadioneditor
5. Offizielle Lizenz

1. Wenige Innovationen
2. Teils unübersichtliche Menüstruktur
3. Lange Einarbeitungszeit
4. Spielerverhalten im 3D-Modus
5. Nicht umgesetzte Taktik-Vorgaben

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ALEXANDER STINKA, 27, Student:

„Der FM 2003 spielt sich wie eine Kreuzung zwischen dem alten FM 2002 und Anstoß 3. Aufregende Neuerungen werden nicht geboten, was aber auch den Vorteil hat, dass man sich schnell zurechtfindet. Mir passiert es jedoch immer wieder, dass mir die Kosten total über den Kopf wachsen, ohne dass ich weiß, warum.“

ALEXANDER GROSS, 16, Schüler:

„Ich finde das Spiel einfach super. Beinahe alles ist perfekt. Die Zeitung informiert über wichtige Ereignisse, der Textmodus ersetzt den 3D-Modus, die Transfers sind im Gegensatz zum Vorgänger wesentlich interessanter – und ich werde wahrscheinlich erst aufhören zu spielen, wenn der Nachfolger erscheint.“

CHRISTOPH HARTWIG, 18, Schüler:

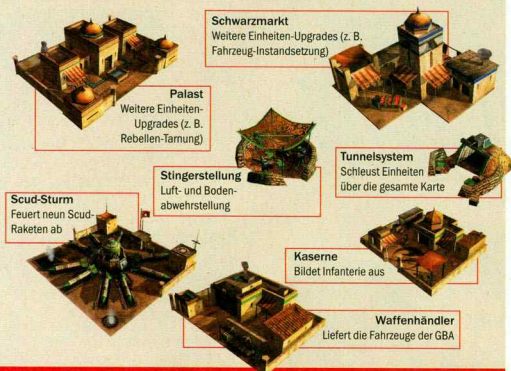
„Das Spiel ist auf jeden Zweifel erhaben und definitiv der bis dato beste Fußballmanager. Schade nur, dass wieder einmal der Nationalmannschaftsmodus „verloren“ wurde und dass die Überlegen immer noch nicht enthalten sind. Warum gibt es mehr spanische oder deutsche Vereine als deutsche?“

STEFAN FRIGGE, 27, Student:

„FM 2003 kann Anstoß 3 nicht vom Thron stürzen. Zum einen ist die Spielberechnung unrealistisch. Ein übermächtiges Team verdrängt 15 Chancen und kassiert in der 85. Minute das 0:1! Zum anderen fehlen mir Kniegelenke wie Bestechung oder Doping. FM 2003 ist zu sauber – der Preis für die FIFA-Rechte.“

Die GBA im Überblick

Die Gebäude



Die Einheiten



Der ewige Kampf: Command & Conquer gegen Warcraft - kann das bildgewaltige Generals Orks und Nachtelfen vom Thron schubsen?

Die Spezialwaffe

Scud-Sturm

Die Spezialwaffe der GBA besteht aus neun mit biologischen Kampfstoffen ausgestatteten Raketen. Gebäude halten dem Angriff zwar meist stand, Infanterie und Fahrzeuge haben jedoch kaum eine Überlebenschance - außerdem wird das umliegende Gelände kontaminiert.

Die Bewohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan ahnen nichts Böses, als sie an diesem Morgen aufstehen. Die Sonne brennt, der Wind treibt den Wüstensand durch die Straßen und an den Markt-

ständen wird um handgeknüpfte Teppiche gefeilscht. Doch plötzlich wird das geschäftige Treiben auf dem Marktplatz jäh unterbrochen - Hubschrauber kreisen über dem Gebiet, Bäume krachen unter dem Gewicht tonnen-



Command & Conquer Generals

schwerer Panzer zusammen, während sich amerikanische Soldaten unter lautstarken Kommandorufen in den umstehenden Gebäuden verschansen. Nur kurze Zeit später dringt aus der Ferne das bedrohliche Grollen weiterer Panzer heran, während am Horizont bereits meterhohe Staubwolken zu sehen sind. Als schließlich die ersten Jeeps der Globalen Befreiungsarmee in Sichtweite kommen und sich die Panzer der Terror-Organisation ihren Weg durch die engen Gassen bahnen, scheint es, als ginge die Welt unter. Außer donnernem Gewehrsalven

und den ohrenbetäubenden Explosionen zerberstender Panzer ist nichts mehr zu hören – die einstürzenden Gebäude lassen Rauchschwaden über der Stadt aufsteigen. Und inmitten des Kriegsgeschehens laufen die Einwohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan um ihr Leben.

Command & Conquer Generals hat mit den Fantasy-Schlachten eines **Warcraft 3** nichts gemeinsam. Anstatt in abgeschiedenen, immergrünen Wäldern Orks und Untote zu bekämpfen, befehligen Sie im fünften Teil der erfolgreichen Echtzeit-Strategie-Reihe Pan-



MEDICOPTER 117 In dieser Mission müssen Sie mehrere amerikanische Konvois vor feindlichen Übergriffen schützen – die mit Raketen bestückten Comanche-Helikopter sind hier die erste Wahl.



Die USA im Überblick

Die Gebäude



Die Einheiten



Die Spezialwaffe

Partikelkanone

Die Partikelkanone der Amerikaner ist keine derart großflächige Massenvernichtungswaffe wie die flächendeckende Atomombe der Chinesen oder der Scud-Sturm der Globalen Befreiungsarmee. Gezielt abgefeuert, zerstört sie jedoch effizient Gebäude und Einheiten.



zerbataillone, Comanche-Helikopter und Scud-Werfer. Die Ausgangssituation: Die aus dem asiatischen Raum operierende Terror-Organisation der Globalen Befreiungsarmee (kurz GBA) entwickelt sich mehr und mehr zu einer ernst zu nehmenden Bedrohung für die Industrienationen. Die neue chinesische Führungsspitze hat es sich aus diesem Grund zum Ziel gesetzt, die mit Biowaffen experimentierenden Fanatiker auszuschalten – die Weltpolizei Amerika unterstützt China dabei und macht sich so selbst zur Zielscheibe für die GBA. Es folgt ein erbitterter Krieg, der sich über mehrere Kontinente ausdehnt.

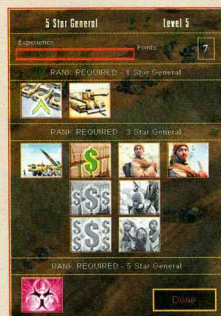
Das Spiel erstreckt sich über drei Kampagnen mit insgesamt 22 Missionen, in denen

Sie auf allen drei Seiten Ihr taktisches Geschick unter Beweis stellen müssen. Bereits bei den Mission-Briefings zeigen sich dann die ersten signifikanten Unterschiede zu den Vorgängern: Die mit Schauspielern gedrehten Filmsequenzen sind knappen Einweisungen via Text und Sprachausgabe gewichen. Auch die schmackhaften Renderszenen fielen dem Rotstift zum Opfer – die Zwischensequenzen laufen vollständig in der eigentlichen Spielgrafik ab, sind aber mit zahlreichen Kameraerschwenks und Slowmotion-Effekten allesamt spektakulär in Szene gesetzt. Dennoch liegt eine der größten Schwächen von C&C Generals in der Darbietung der Geschichte, deren Verlauf nichts weiter ist als eine lose Aneinanderreihung von Schar-



Ohne Fleiß kein Preis

Ursprünglich wurden für jede Fraktion drei unterschiedliche Generale mit jeweils individuellen Upgrades angekündigt. Tatsächlich gibt es jeweils nur ein Generals-Menü – und wir sagen Ihnen, wie es funktioniert.



Für das Vernichten von Feinden bekommen Sie Punkte gutgeschrieben, die Sie im Generals-Menü in die verschiedensten Upgrades investieren dürfen. Diese reichen von Einheiten-Updates (alle Rotgardisten starten mit Veteranen-Status) über neue Einheiten (etwa der Paladin-Panzer aufsetzen der USA) bis hin zu neuen Spezialwaffen (beispielsweise den EMP-Angriff der Chinesen). Während Sie im Mehrspielermodus stets bei null starten, übernehmen Sie in den Kampagnen die bereits gewonnenen Punkte und können sie so in den Folgemissionen erneut investieren.

mützeln. Für die Geschichte relevante Persönlichkeiten wie etwa Tiberium-Glatze Kane sucht man vergebens. So zieht sich zwar ein zarter roter Faden durch das Spiel, die eigentlichen Missionen ließen sich in ihrer Reihenfolge jedoch beliebig austauschen. Ein großer Rückschritt, wenn man bedenkt, dass Konkurrenten wie **Warcraft 3**, **Age of Mythology** oder **Empire Earth** gerade durch ihre spannende Geschichten punkten konnten.

Einen großen Schritt nach vorne machte man bei EA Pacific dagegen im Bereich der Präsentation. **Command & Conquer Generals** brennt ein Effektf Feuerwerk ab, das in diesem Genre seinesgleichen sucht. Alle Objekte werfen realistische Schatten, Fahrzeuge wirbeln Staub auf und hinter-

lassen Spuren im Terrain, alles wirkt unglaublich detailliert – einen entsprechend ausgestatteten PC vorausgesetzt, denn um **Generals** mit vollen Details flüssig spielen zu können, sollte es schon ein Zwei-GHz-Prozessor mit einer GeForce4-Grafikkarte sein. Das Spiel rechtfertigt seinen Hardware-Hunger jedoch bereits nach wenigen Minuten: Die ersten Gefechte von **C&C Generals** werden Sie mit heruntergelassener Kinnlade erleben – versprochen! Sobald ein Kampf entbrennt, zischt, knallt und explodiert es an allen Ecken und Enden, Räder und Chassis von Jeeps wirbeln durch die Luft und wenn Sie Bomber als Luftunterstützung anfordern oder eine der drei Superwaffen wie etwa die Atombombe einsetzen, werden Sie Zeuge

der beeindruckendsten bildschirmfüllenden Explosionen, die dieses Genre bis jetzt gesehen hat. Beeindruckend auch die Liebe zum Detail, die dem Spiel anzumerken ist und die dafür sorgt, dass sich **Command & Conquer Generals** das Prädikat der „lebendigen Schlachtfelder“ redlich verdient hat. In der sprichwörtlichen Ruhe vor dem Sturm pfeift der Wind über die Schlachtfelder und Vögel zwitschern friedlich, bevor kurze Zeit später das martialische Geschehen losbricht. Wenn Sie in Städten kämpfen, machen Autobahnen hupend ihrem Unmut über auf Hauptstraßen abgestellte Panzer Luft, während die Zivilbevölkerung vor den Stahlkolossen schreiend Reißaus nimmt. Untermalt wird das Geschehen von einem

treibenden Soundtrack, der sich am besten mit den rockigen Industrialklängen von **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** vergleichen lässt. EA Pacific ist es gelungen, das Spiel vom Gewehrhauf bis zur Sprengkopfschuppe perfekt auf Action zu trimmen. Auch die seit 1995 kaum veränderte Steuerung fügt sich nahtlos in dieses Konzept ein. Ein Klick auf die linke Maustaste selektiert Einheiten und Gebäude und erteilt Bewegungs- und Angriffsbefehle, die sich mittels Hotkeys auch erzwingen lassen, um etwa neutrale Gebäude einzunähen. Die Benutzeroberfläche hat da schon mehr Änderungen erfahren – das Menü befindet sich am unteren statt am rechten Bildschirm und um Truppen auszubilden (pro Gebäude ma-

China im Überblick

Die Gebäude



Die Einheiten



1 | MIG
Die chinesischen MIGs sind Bomber und Anfangsläufer in einem.
STÄRKEN: Flugzeuge & Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketenstruppen

2 | WELTHERRSCHER
Der mächtigste Panzer im Spiel lässt sich optional mit drei Upgrades verstärken.
STÄRKEN: Panzer & Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketenstruppen

3 | INFERNALGESCHÜTZ
Die durchschlagende Artillerie zerstört Ziele auch auf große Distanzen.
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Gebäude

4 | DRACHENPANZER
Mit seinem aufblasbaren Flammenwerfer ideal gegen Infanterie geeignet.
STÄRKEN: Infanterie
SCHWÄCHEN: Infanterie

5 | GATLING-PANZER
Das leicht gepanzerte Fahrzeug ist die perfekte Waffe gegen Angriffe aus der Luft.
STÄRKEN: Flugzeuge & Infanterie
SCHWÄCHEN: Panzer & Raketenstruppen

6 | PANZERJÄGER
Diese Basis-Infanterie feuert mit Raketen auf Panzer und Luftfahrzeuge.
STÄRKEN: Panzer & Gebäude
SCHWÄCHEN: Infanterie

7 | FAUST MAOS
Der Basispanzer ist bei weitem nicht so durchschlagend wie sein großer Bruder.
STÄRKEN: Panzer & Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketenstruppen

8 | TRUPPENTRANSPORTER
Transportiert bis zu acht Infanterieeinheiten und deckt getarnte Einheiten auf.
STÄRKEN: Getarnte Einheiten
SCHWÄCHEN: Raketenstruppen & Panzer

9 | SCHWARZE LOTUS
Die Spezialeinheit übernimmt Gebäude und Fahrzeuge oder sieht Geld.
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Scout-Einheiten

10 | ROTGARDIST
Sobald Sie fünf Rotgardisten zusammenschicken, steigen Feuerkraft und Panzerung.
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Fahrzeuge & Infanterie

11 | HACKER
Die Hacker bessern Chinas Kriegskasse auf und setzen Gebäude außer Kraft.
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Infanterie & Fahrzeuge

12 | NUKLEARGESCHÜTZ
Verschießt taktische Nuklearsprengköpfe über großen Distanzen.
STÄRKEN: Gebäude
SCHWÄCHEN: Raketenstruppen & Panzer

Die Spezialwaffe

Atom Bombe

Die durchschlagende Spezialwaffe der Chinesen zaubert nicht nur einen optisch spektakulären Atomplatz auf den Bildschirm, sondern vernichtet auch großflächig Gebäude und Einheiten. Außerdem wird das umliegende Gelände für längere Zeit radioaktiv kontaminiert.



STOLPERFALLE Das dezente Glitzern chinesischer Basen ist nicht etwa eine traditionelle Verzierung – das sind für Gegner unsichtbare Minen!



HEISS UND KALT Auch in schneebedeckten Landschaften liefern sich die drei Fraktionen erbitterte Kämpfe. Hier kämpfen chinesische Truppen gegen die GBA.

ximal neun auf einen Streich), müssen Sie jetzt wie in **Warcraft** und **Starcraft** Kaserne oder Waffenfabrik selektieren.

Sollten Sie sich jetzt fragen, ob **Command & Conquer Generals** vielleicht doch nichts weiter ist als ein Grafikbender, der sich genauso spielt wie seine Vorgänger, dürfen Sie aufatmen: USA, China und GBA setzen auf vollkommen unterschiedliches Kriegsarsenal und erfordern individuelle Taktiken. So hat Uncle Sam bereits zu Beginn jeder Schlacht einen enormen Vorteil, da die Kommandozentrale der Amerikaner als einzige serienmäßig über ein Radar verfügt. Dieser Aufklärungsbonus wird im weiteren Verlauf noch durch spezielle Drohnen verstärkt, die sich entweder an bestimmten Stellen einer Karte absetzen lassen oder den Sicht- raum von Fahrzeugen erhöhen.

Aus verschiedenen Gründen ist der US-Spieler allerdings auch auf gute Aufklärungsarbeit angewiesen: So sind die Fahrzeuge der Amis allesamt eher schwach gepanzert, so dass überraschende Angriffe der Gegner verheerende Folgen haben können. Außerdem ist die Partikelkanone keine großflächige Massenvernichtungswaffe wie etwa die Atomombe oder der Scud-Sturm, sondern muss für einen effizienten Einsatz punktgenau abgefeuert werden. Die Chinesen hingegen bilden Rotgardisten grundsätzlich nur im Doppelpack aus und fast alle Einheiten werden durch den Einsatz in Rudeln schlagkräftiger. Auf der Karte platziert Propagandaturme sorgen ferner dafür, dass in der Nähe befindliche Truppen automatisch

WILLST DU DAZUGEHÖREN?

NEVER EVER?

DANN PASS AUF, DASS DIR IN BLITZKRIEG
NICHT DER ARSCH WEGGESCHOSSEN WIRD!



NIVAL
INTERACTIVE

cdv
www.cdv.de

POWERED BY
gameSpy

Mehr Infos im Internet:
WWW.BLITZKRIEG.DE

Release:
MARZ 2003

Auf keinen Fall sollen mit dieser Anzeige die Gräueltaten des 2. Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden. Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, dass es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.

geheilt und repariert werden – die Türme gibt es in einer kleineren Ausführung auch als optionalen Aufsatz für die mächtigen Overlord-Panzer (vergleichbar mit dem beliebten „Mammut“), so dass chinesische Kampfverbände auch während der reinen Materialschlachten gute Aussichten auf den Sieg haben. Die herausforderndste Partei jedoch ist die Globale Befreiungsarmee. Zwar benötigen die Baracken der Terror-Organisation keine Stromversorgung, halten jedoch genau wie die Fahrzeuge Angriffe nur schwer stand. Dafür glänzt die GBA mit ihren flinken Raketen-Buggys in Guerilla-Gefechten, da ein halbes Dutzend dieser Nod-Mot-Reminiszenzen auch dem dicksten Panzer im Nu den Garas macht. Außerdem bekommen Sie bei Einsatz des entsprechenden Upgrades für vernichtete Feinde einen bestimmten Prozentsatz des Einheitenwertes gutgeschrieben.

Der Mehrspielermodus von **Generals** lässt Sie mit bis zu acht Mitspielern Gefechte auf insgesamt 24 mitgelieferten Karten austragen. Sie haben dabei die freie Wahl, gegeneinander zu spielen oder Teams zu bilden – es können sich auch mehrere menschliche Spieler gegen die künstliche Intelligenz zusammenrotten. Der Verkaufsversion wird ebenfalls ein Editor beiliegen, mit dem sich eigene Karten erstellen lassen. Dieses Tool war in der uns vorliegenden Version leider noch nicht verfügbar. Auch die von EA zur Verfügung gestellten Internet-Server waren noch nicht freigeschaltet. Und da gerade Blizzards Battle.net belegt, wie wichtig eine gut ausgebaut Online-Plattform sein kann, verzichten wir zu diesem Zeitpunkt auf eine Bewertung des Mehrspielermodus, den wir stattdessen einem umfangreichen Dauertest unterziehen, um Ihnen in der nächsten Ausgabe Beschreibung und Bewertung nachzuliefern.

Der größte Konkurrent für **Command & Conquer Generals** ist zweifelsohne **Warcraft 3**. Beide Spiele sind sich in etwa ebenbürtig. Während **Generals**

Lebendige Schlachtfelder

C&C Generals prahlt nicht nur mit dicken Explosionen, sondern zaubert auch viele kleine Details auf die Schlachtfelder, die die Spieler kaum alle wahrnehmen kann.



- 1 | Explosionen wirbeln Staub und Dreck auf.
- 2 | Flugzeuge ziehen Luftwirbelungen hinter sich her.
- 3 | Was man nur im bewegten Zustand sieht: Bäume und Palmen werden von Explosionen erschüttert.
- 4 | Mündungsfeuer schießt aus Panzerrohren.
- 5 | Fahrzeuge hinterlassen Reifenspuren im Terrain.
- 6 | Wenn ein Fahrzeug explodiert, wirbeln Trümmerteile und Besatzung durch die Luft – danach brennt das Wrack aus.
- 7 | Das Terrain wird durch Explosionen oder Raketenanschläge in Mitleidenschaft gezogen.
- 8 | Wo geschossen wird, da fliegen auch Munitionshülsen.



ZWICKMÜHLE Die mächtigen Overlord-Panzer der Chinesen sind zwar durchschlagskräftig, werden in engen Straßen jedoch zur leichten Beute für Raketentrupps oder die Selbstmordattentäter der Globalen Befreiungsarmee.

technisch die Nase vorn hat, punktet die Blizzard-Konkurrenz mit innovativen Rollenspielelementen, erschlägt den Feierabend-Spieler dafür jedoch mit mehreren Dutzend Upgrade-Möglichkeiten. Dieses Problem löste man bei EA Pacific weitaus dezenter und da-

durch auch benutzerfreundlicher. Grundsätzlich kann jede Einheit durch das Vernichten von Feinden in drei Erfahrungsstufen aufsteigen. Diese wirken sich merklich auf Feuerkraft und Panzerung aus, so dass dem Abziehen einzelner angeschlagener Einheiten von der

Front große Bedeutung zukommt und versierte Spieler entsprechend mit schlagkräftigeren Einheiten belohnt werden. Außerdem verfügt jede Partei über diverse weitere optionale Updates für verschiedene Einheiten. So lassen sich amerikanische Fahrzeuge



Keine Interviews, keine Interviews ... zzzt ... das Dach - ich muss mich noch ums Stadiondach kümmern ... zzzt ... unser bester Spieler ... zzzt ... der darf nicht weg ... zzzt ... und dann werden wir auch ... zzzt ... Meister!

NICHT TRÄUMEN. SPIELEN!

FUSSBALL MANAGER 2003. DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION.



www.electronicarts.de www.fm2003.de it's in the game

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game“ sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Alle Vereinslogos der Bundesliga und das Bundesliga-Logo selbst sind geschützte Marken der jeweiligen Vereine/Gesellschaften und werden mit freundl. Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der Bundesliga und der DFL GmbH.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 22 Missionen
- 3 Kriegsparteien
- 31 Gebäude
- 40 Einheiten
- Generals-Menü mit individuellen Upgrades für jede Fraktion
- Eigens programmierte 3D-Engine
- Auflösungen bis 2048x1536

Im Wettbewerb

GRAFIK

GRAFIK	
Detailreichtum Spielwelt	5,0
Detailreichtum Objekte	5,0
Vielfalt der Spielwelt	5,0
Animation der Objekte	5,0
Effekte	5,0

SOUND

Musik	
Soundeffekte	
Stimmen/Kommentar	

STEUERUNG

Bedienungskomfort/Navigation
Präzision der Steuerung
Übersichtlichkeit/Perspektive

ATMOSPHERE

Spannung/Überraschung
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit
Story/Dialoge/Kommentare
Inszenierung

SPIELDESIGN

Komplexität/Spieltiefe
Einsteigerfreundlichkeit
Ausgewogenheit des Sch
Verhalten der Computerg
Innovation

MEHRSPIELER

Abwechslung der Spielm
Interaktion mit Mit-/Geg
Einstellungsmöglichkeiten

Warcraft 3		Age of Mythology	Command & Conquer Generals
88	89	92	
89	90	91	
80	82	85	
91	88	92	
91	88	92	
90	88	93	

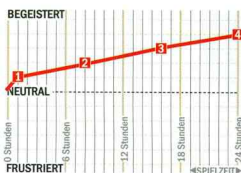
Pro & Contra

- Fantastische 3D-Animationen
 - Abwechslungsreiche Landschaften
 - Überwältigende Effekte
-
- Musik untermauert perfekt das actionreiche Geschehen
 - Nebengeräusche sorgen für Atmosphäre
 - Zahlreiche Einheitenkommentare
-
- Hält sich an Echtzeit-Standards
 - Einheiten & Gebäude können auf Hotkeys gelegt werden
 - Spielausschnitt der Karte etwas zu klein

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Warcraft 3, Age Of Mythology
Entwickler:	EA Pacific
Vom gleichen Entwickler:	—
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Immeri Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.generals.ea.com
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.ea.com/eagames
Beste Fansite:	http://www.cncqch.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754465 (€ 1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	14. Februar 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 55,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch (79 Seiten), Techtree-Übersicht
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Söldnerdauer:	50 Stunden

Motivationskurve



1 Das Tutorial macht mit den Grundzügen des Spiels vertraut und zeigt, was in der Grafik-Engine steckt



2 Die Grafik überzeugt – dafür ist die erste Kampagne recht schnell beendet



3 Die Missionen der GBA-Kampagne sind angenehm schwer und fordern den Spieler.



4 Die Missionen spannend, viel Action auf dem Bildschirm – jetzt stimmt alles!

Leistungs-Check



WAS IST WAS?

PROZESSOR

Der erste Blick in die Readme-Datei wird vielen Besitzern älterer Rechner den Angstschweiß auf die Stirn treiben. Allerdings sind die von Electronic Arts empfohlenen "2 GHz oder besser" nur für die maximale Grafikpracht notwendig - wer auf 3D-Schatten und ein paar Partikeleffekte verzichten kann, sollte C&C Generals auch auf älteren Rechnern spielen können. Wirklich ruckelfrei und mit allen Details lief das 3D-Strategiespiel bei uns aber nur auf einem Athlon XP 2700+ oder einem Pentium 4 mit 3,06 GHz.

GRAFIKKARTE

Mit einer Grafikkarte der GeForce3-Klasse und schnelleren 3D-Beschleunigern können Sie gestroste Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten wählen. Alle älteren Chips sollten sich auf 800x600 Bildpunkte beschränken. Die Texturauf Auflösung zu verringern, ist hingegen nicht empfehlenswert; der minimale Performance-Gewinn rechtfertigt die Verschlechterung der Grafikqualität nicht. Sollten Sie eine GeForce4 Ti-4600 oder eine Radeon 9700 besitzen, empfehlen wir Ihnen, Kantenglättung (2x) einzuschalten.

RAM

128 MB

256 M

512 ME

1.024 MB

Wie bei nahezu allen aktuellen PC-Spielen genügen 256 MB RAM leider nicht mehr, um mit den hochauflösenden Texturen klarzukommen. Die Folge sind störende Ruckler im Spiel.

etwa nachträglich mit Aufklärungs- oder Gefechtsdrohnen ausstatten, die Durchschlagskraft der chinesischen Flammenwerferpanzer erhöhen und die Panzer der GBA nachträglich mit Raketen bestücken. All diese Updates bleiben jedoch überschaubar. Zusätzlich zu den individuellen Upgrades jeder Partei haben Sie auf einigen Karten die Möglichkeit, drei neutrale Gebäudetypen einzunehmen, die Ihnen weitere Vorteile verschaffen. So generieren Ölbohrtürme stetig Geld, nach der Übernahme von Krankenhäusern heilen sich Fußtruppen automatisch und Ölfraffinerien senken den Preis für Fahrzeuge.

Ein Kritikpunkt, der die C&C-Reihe seit ihrem Bestehen begleitet, ist das Verhalten eigener und gegnerischer Einheiten in unbeobachteten Augenblicken – vor allem Tiberium-Sammler legen beim Aufstöbern neuer Rohstoffvorkommen stets Lemming-Tugenden

an den Tag, die Spieler regelmäßig in die Tischkante beißen ließen. EA Pacific umging dieses Problem mit einem simplen Trick: Sobald ein Vorkommen aufgebracht ist, rühren sich die Sammler nicht mehr vom Fleck, so dass der Spieler selbstständig entscheiden muss, mit welchem

kleinen Bereich auf der Karte zu definieren, der bewacht werden soll, doch sobald Distanzkämpfer außerhalb dieses Bereiches auf Ihre Truppen feuern, lassen diese den Angriff meist regungslos über sich ergehen. Von diesen kleinen Unstimmigkeiten abgesehen, sind

EA Pacific ist es gelungen, das Spiel vom Gewehrlauf bis zur Sprengkopfspitze perfekt auf Action zu trimmen.

Lager es weitergeht – einfach, aber effektiv. Ein kleines Ärgernis sind jedoch nach wie vor die restlichen Truppenteile. Die Wegfindung hat mit den Brücken so ihre Probleme und würde die Einheiten ein ums andere Mal lieber übers Wasser gehen lassen – und gegen feindliche Angriffe wehren sich Ihre Schäfchen nur selten automatisch. Zwar gibt es die Möglichkeit, ei-

die drei Parteien jedoch vorbildlich ausbalanciert – jede Einheit besitzt klar ausgebildete Stärken und Schwächen und für jeden Angriff lassen sich probate Gegenmaßnahmen finden. Einen großen Anteil daran hat sicher der im November gestartete offene Beta-Test. Die C&C-Fans diskutierten im offiziellen Forum nicht nur über technische Probleme, sondern auch

über Missverhältnisse zwischen den einzelnen Fraktionen. Mit Erfolg, denn die amerikanische Partikelkanone beispielsweise ist jetzt wesentlich stärker als noch in der Beta-Version, in der Gebäude nach einem Angriff zwar stark beschädigt, meist aber nicht zerstört wurden. Inzwischen ist der Energiestrahler eine viel schlagkräftigere Waffe.

So lieferte Blizzard mit dem weitaus innovativeren Warcraft 3 zwar das insgesamt bessere Kabinettstückchen ab, nichtsdestotrotz ist Generals ein perfekt durchgestyltes, fesselndes und taktisch forderndes Echtzeit-Strategiespiel geworden, das wesentlich mehr zu bieten hat als nur eine superbe Optik. Sofern Sie Echtzeit-Strategiespiele mögen und sich nicht am beklemmend realistischen Szenario stören (Stichwort Anthrax-Waffen, Selbstmordanschläge etc.), sollte C&C Generals in Ihrer Sammlung auf keinen Fall fehlen. DAVID BERGMANN

MEINUNG DAVID BERGMANN



Seit Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt hat mir kein Echtzeitstrategie-Spiel derart viel Spaß gemacht wie C&C Generals.

Da sind sie wieder, die Augenringe nach schlaflosen Nächten mit Panzern, Infanteristen und Luftwaffen! Seit Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt hat mir kein Echtzeitstrategie-Spiel derart viel Spaß gemacht wie C&C Generals. Und das, obwohl es keine Kultfigur vom Kaliber eines Kane gibt, obwohl die Story nicht einmal ansatzweise an die epischen Ausmaße eines Warcraft 3 heranreicht und obwohl das Spiel echte Innovationen vermissen lässt. Was also macht den Reiz aus? Ist es die fantastische Grafik mit ihren bombastischen Effekten, das realitätsnahe Szenario ohne zaubernde Fantasywesen oder der überschaubare Techtree? C&C Generals begeistert durch einen gesunden Mix aus Taktik und Action, der weder überfrachtet noch überzogen wirkt. Mit etwas mehr Feintuning in den Bereichen Story und Einheiten-KI wäre es der neue Referenztitel geworden.

MEINUNG PETRA MAUERÖDER



Kommt an und kontert: C&C is back – trotz GDI- und Nod-Ausmusterung!

C&C Generals teilt das Schicksal von xXx, Episode 2 oder Stirb an einem anderen Tag – Kritiker-Lob und Regie-Oscars kriegen die anderen, doch ab und zu muss auf dem Bildschirm auch mal ordentlich die Post abgehen. Feingeistige Geschichten erzählen, Charaktere entwickeln – das beherrschen die Warcraft 3- und Age of Nachwas-Macher natürlich besser. Doch keine Bange, für Bombenstimmung ist allemal gesorgt: Selbstmordattentäter und Anthrax-Tonnen aufseiten der arabischen Terroristen; vor Patriotismus platzende Amis mit Hightech-Jets und Cruise Missiles; stramme Chinesen, auf Atomraketenstilis sitzend – politisch unkorrekter geht's kaum. Unglückliches Timing? Von wegen – das wäre das erste Mal, dass EA ein Spiel ohne Kalkül auf den Markt bringt. Und was für eins: C&C Generals ist Wahnsinns-Action von der ersten bis zur letzten Minute, perfekt durchgestylt, mit spektakulären Effekten, fettem Sound, abwechslungsreichen Missionen und exzellentem Einheiten-Mix auf allen Seiten – ein zwar knapper, aber verdienter 90er!

TESTURTEIL C&C GENERALS

90

ENTWICKLER
EA Pacific

ANBIETER
Electronic Arts

PREIS
Ca. € 50,-

TERMIN
14.02.2003

USK
Ab 16 Jahren

SPRACHE
Deutsch

ZIELGRUPPE

Einsteiger und Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD

Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1

Internet: -

Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER

☐ Fachwissen ☐ Anwärter ☐ Meistert ☐ Meister

Prozessor in Megahertz:

500 1.800 3.000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Chip-Klassen:

Low-End Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

☒ Fantastische Grafik

☒ Drei unterschiedliche Fraktionen

☒ Filmreife Zwischensequenzen

☒ Atmosphärische Soundkulisse

☒ Kaum Innovationen

GRAFIK

92%

SOUND

93%

STEUERUNG

90%

ATMOSPHÄRE

86%

SPIELDESIGN

84%

MEHRSPIELER

-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie C&C: ALARMSTUFE ROT 2 oder Warcraft 3 mochten.

➔ HEI\$\$: DIESE\$ \$PIEL GIBT'\$ AUCH FÜR LAU.

Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu auf Seite 122 oder unter <http://abo.pcgames.de>

PC Games

BIZARRE KÄMPFE Die Löwengorillas setzen unseren fliegenden Kuhwespen ganz schön zu.

Impossible Creatures

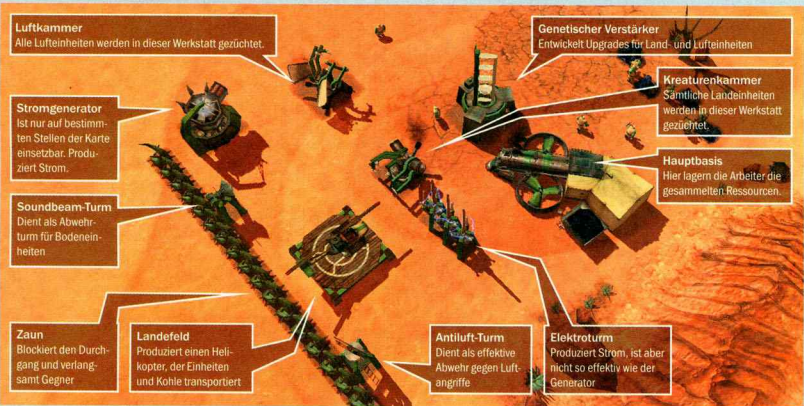
Impossible Creatures beweist:
**Stachelschweingiraffen sind auch
 nicht toller als Panzer** aus
 Command & Conquer 1.

Fledermaushaie statt Helikopter, Skorpionlemminge statt Marines – hört sich doch spannend an, oder? In *Impossible Creatures* formen Sie allerhand verrückte Kreaturen, als würden Sie mit Knetgummi hantieren: Sie verpassen Mäusen Elefantenbeine, geben Löwen Eulen-

köpfe, pappen Flügel an Fische. Und schicken das Ergebnis in eine Echtzeit-Schlacht, die leider alle innovativen Ansätze verdrängt: Wer die größte Armee hat, wer am schnellsten Ressourcen abbaut, wer die meisten Mausclicks in der Sekunde schafft, der gewinnt. Kämpfe laufen so ab, wie das acht Jahre

Die Gebäude im Überblick

Im Gegensatz zu anderen Echtzeit-Strategiespielen können Sie in *Impossible Creatures* nur auf einer Seite spielen. Unterschiede ergeben sich erst im Laufe des Spieles, wenn beide Seiten verschiedene Kreaturen erschaffen. Die Gebäude jedoch bleiben immer gleich. Eine Übersicht.





GUMMIBEINE Ein weit verbreiteter Spezialangriff nennt sich „Sprung“. Er bewirkt, dass die Einheit rasch ins Gefecht hüpf.

SCHLÜSSELPOSITION Unsere Armee steht vor einem Verteidigungsturm, der davon profitiert, dass er auf einer Anhöhe steht.

BABYLEICHT Die Arbeiter schicken Sie zu den Kohlefeldern, Strom gewinnen Sie durch Generatoren. Der Basisaufbau ist ein Kinderspiel.

alte **Command & Conquer 1** funktioniert. Der Tank-Rush ist zum Krötenaffen-Rush geworden.

Dabei hätte so viel draus werden können! Denn alle anderen Faktoren stimmen. Die Einzelspieler-Kampagne ist umfangreich, voller Zwischensequenzen und fein herausgearbeiteter Charaktere, lustiger Dialoge und Abwechslung. Hauptfigur ist Kriegsveteran Rex Chance, der im Jahr 1937 nach seinem verschollenen Vater sucht. Zusammen mit einer weiblichen Begleitperson bereisen Sie nach und nach die Inseln der Südeee, um den vermissten Daddy aufzuspüren. Dabei stoßen Sie auf den übergeschnappten Forscher Julius, der im Namen der Wissenschaft ein ganzes Heer von Kreaturen züchtet, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Sie arbeiten in 15 Missionen dagegen – mit gleichen Mitteln.

Impossible Creatures beginnt gewöhnlich. Sie schicken Arbeiter in nahe liegende Kohlefelder und errichten Elektrizitätswerke. Das Ressourcenmanagement ist überschaubar und kompakt gehalten; Strom und Kohle ist alles, was Sie brauchen. Im Nu steht die erste

Kreaturenkammer. Das ist der Moment, in dem die Vorfreude wächst: Bald dürfen Sie Gott spielen und alle möglichen und unmöglichen Kreaturen erschaffen.

Mit Rex laufen Sie zu Beginn des Levels über die Karte, um genetische Proben Ihrer Versuchskaninchen zu sammeln. Je weiter Sie im Spielverlauf fortschreiten, desto mehr Spezies bevölkern das Areal. Am Ende haben Sie Informationen zu 51 Geschöpfen gesammelt und dürfen mit dem Kombinieren anfangen: Die flinken Beine des Wolfes schrauben Sie an den mächtigen Körper eines Grizzlybären. Heraus kommt ein schneller Wolfbär, der erstaunlich viel aushält. Die Flügel einer Eule montieren Sie an den Körper eines Stachelchweins. Das Ergebnis ist ein fliegendes Eulenschwein mit Fernangriff.

Stets geht es darum, die Nachteile einer Kreatur durch die Vorteile einer anderen zu ersetzen. Zwar können Sie theoretisch über 30.000 Kombinationen erschaffen, aber letztlich ist ein Großteil der Varianten nutzlos. Ein paar Matches genügen und Sie wissen: Das brauche ich. Der spaßige Experimentierfaktor weicht bald der Routine,

die sich einstellt. Hinzu kommt, dass die Menge der Einheiten deren Qualität überschattet: Selbst sinnlose Mischungen aus Braun- und Polarbären schlagen sich im Gefecht ganz ordentlich, solange sie zahlenmäßig überlegen sind. Der frische Ansatz verblasst recht zügig und endet im Echtzeit-Strategie-Einerlei.

Dass die spielerische Qualität hinter den Erwartungen zurückbleibt, ist vor allem im Hinblick auf die grandiose Präsentation schade. Grafisch hält **Impossible Creatures** ohne weiteres mit **Warcraft 3** und **Age of Mythology** mit: Die Kreaturen schauen allesamt unterschiedlich aus und hüpfen, krabbeln und sprinten fließend über das abwechslungsreiche und frei drehbare 3D-Terrain. Alle Objekte werfen, genügend Hardware vorausgesetzt, realistische Echtzeit-Schatten. Schön auch der Gebäudestil: Ihr Hauptquartier ist eine stillvolle Kreuzung aus Hubschrauber und Dampflokomotive und aus den Werkstätten steigen hübsche Rauchschwaden auf. Die Zeit der 20er-Jahre haben die Entwickler visuell treffend eingefangen. Schade, dass die inneren Werte nicht an die äußeren heranreichen. THOMAS WEISS

MEINUNG THOMAS WEISS



Massenproduktion ist nicht nur in der Wirtschaft, sondern auch in **Impossible Creatures** der Schlüssel zum Erfolg.

Über 30.000 Einheitenkombinationen! Das liest sich beeindruckend. Im Spiel verursacht die Zahl mehr Probleme als Freude. Zum einen, weil ein Großteil der Zusammensetzungen schlichtweg keinen Sinn machen. Zum anderen, weil man selten so recht weiß, gegen welchen Gegnertyp man antritt: Sind die Giraffenwölfe nun effektiv gegen Löwenkrebse oder nicht? Im Endeffekt ist das ohnehin egal. Es reicht, sich auf eine Einheit mit guten Statuswerten zu beschränken und den Gegner zu überrennen – und das mag in Zeiten von **Warcraft 3** keiner mehr sehen. Gabe es nicht die hervorragende Einzelspielerkampagne, die verrückte Story und die vielen witzigen Zwischensequenzen, **Impossible Creatures** würde im Durchschnitt versumpfen. Wenn Sie diesen Monat auf der Suche nach einem Echtzeit-Strategie-Spiel sind, dann entscheiden Sie sich besser für **C&C Generals**.

TESTURTEIL IMPOSSIBLE CREATURES

ENTWICKLER	ANBIETER
Relic	Microsoft
PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Einstiegs-, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstellbar: vier Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzelspieler: 1	Netzwerk: 8
Internet: 8	1 Sp./Packung

TESTCENTER	Sehr ungünstig	Ungünstig	Neutral	Günstig	Sehr günstig
Processor in Megahertz:					
Arbeitsspeicher:					
Grafik-Chip-Klassen:					
Low-End					High-End

PRO & CONTRA

- Hervorragende Grafik
- Kreaturen erschaffen macht Spaß
- Witzige, zahlreiche Cut-Scenes
- Langweilige Missionen
- Wenig Langzeitpaß

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie GENE WARS oder EMPIRE EARTH möchten.

70



FLAMMENREITER Die schottischen Warlords ziehen eindrucksvolle Flammenwände hinter ihrem Schlachtross her. Pech nur, dass unsere Walddäuler Reiterbarrieren errichtet haben.



Highland Warriors

Männer mit Röcken und bemalten Gesichtern ziehen im Frühlaut zu Berge. Kein Ausflug des Herrenballetts Holzminden - **die Schotten sind auf dem Kriegspfad.**

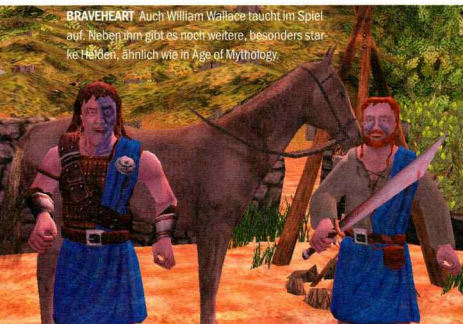
Wer *Braveheart* gesehen hat, kennt die Story: Die Schotten mussten sich in ihrer bewegten Geschichte allerhand Invasoren erwehren, darunter der Wikinger und der letztendlich siegreichen Engländer. Wenn sie nicht gerade Fremde verdroschen haben, gaben sich die einheimischen Clans gegenseitig eins auf die Mütze. Einen

Teil der Historie der Rockträger erleben Sie in *Highland Warriors*. Als Oberhaupt der MacCay, MacDonald, Cameron oder der Engländer führen Sie Ihr Völkchen in einen Echtzeit-Krieg, der sich über vier Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen erstreckt. Aufbauen, aufrüsten, angreifen - am bekannten Schema ändert Data Beckers *Highland Warriors*

kaum etwas. Zu den wenigen Neuerungen gehört, dass nicht nur Kämpfer Erfahrungspunkte gewinnen, sondern auch Arbeiter. Hackt Ronald MacDonald lange genug Holz, darf er sich Meister nennen und schützt schneller als die unausgebildeten Kollegen. Allerdings ist er dafür langsamer, wenn er beispielsweise bei der Ernte aushelfen soll. Ebenfalls unge-

wöhnlich: Einige Szenarien erstrecken sich über mehrere Jahreszeiten. Im Winter liefern die Getreidefelder keinen Ertrag. Ihre Bauern müssen Sie dann zum Beeren sammeln in den Wald schicken oder die zuvor hoffentlich gezüchteten Rinder schlachten.

All das Wirtschaften dient schließlich dazu, eine Armee aufzustellen und mit ihr die verfeindeten Clans von der Karte zu tilgen. Da galoppieren Panzerritter gegen Speerträger und Nahkämpfer schwingen todbringende Äxte gegen mit Magie begabte Druiden. Die meisten Truppentypen haben



BRAVEHEART Auch William Wallace taucht im Spiel auf. Neben ihm gibt es noch weitere, besonders starke Helden, ähnlich wie in Age of Mythology.



EINGEKREIST Das Bildschirm-Interface wirkt etwas überfrachtet, lässt sich aber anpassen.

besondere Fähigkeiten. So verstecken sich Belagerungsschützen hinter großen Schilden und Waldläufer machen sich kurzzeitig unsichtbar oder stellen Reitersperren auf. Nur wenige Missionen verlassen das übliche Echtzeit-Schema von Aufbau und Massenschlachten. Dabei sind gerade solche Kommandoeinsätze spannend. Etwa, wenn Sie sich mit einem kleinen Trupp Bogenschützen ungesehen in eine gegnerische Festung einschleichen sollen,

um Gefangene zu befreien. Dass größere Gefechte weniger Spaß machen, liegt vor allem an den strohdoofen Einheiten, die mit schöner Regelmäßigkeit an Hindernissen hängen bleiben oder sich trotz Formationsbefehl bei Feindkontakt in alle Himmelsrichtungen zerstreuen. Während die KI-Programmierer noch einmal Nachhilfestunden nehmen sollten, können sich die Urheber der Grafik-Engine rühmen, fast auf dem gleichen Niveau wie die

Age of Mythology-Macher zu coden. Schade, dass die verwachsenen, langweiligen Texturen und die hakeligen Animationen dem hohen Detailgrad der Polygonkrieger und Gebäude nicht gerecht werden. Besonders deutlich wird das in den zahlreichen 3D-Zwischensequenzen, die nicht nur Aufgaben erläutern und die Geschichte fortführen, sondern auch ab und während einer Mission Ereignisse kommentieren.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Das wäre Ihr Preis gewesen! Oder: Aus Highland Warriors hätte viel mehr werden können.

Würde mich ja nicht wundern, wenn demnächst ein paar erboste Herren in Karo-Klammotten bei den Entwicklern in Kassel anklopfen. So doof, wie sich die Polygon-Schotten im Spiel verhalten, grenzt das nämlich schon an Beleidigung. Die schlechte Truppen-KI ist nur einer der vielen kleinen Fehler und Mängel, die Highland Warriors unfertig wirken lassen und Clanführern letztlich den Spaß vermiesen. Dazu kommen die durchwachsenen Missionen, die zu selten mit unvorhersehbaren Ereignissen und Wendungen überraschen und zu viel Altkanntes aufwärmen. Schade, denn Highland Warriors hat ansonsten eigentlich alles, was ein gutes Echtzeit-Strategiespiel ausmacht. Vor allem die schön erzählte, stimmige Story um die vier Clans, die vielen Einheiten mit ihren Spezialfähigkeiten und die Eigenheiten wie die Jahreszeiten haben mir gefallen.

TESTURTEIL HIGHLAND WARRIORS

ENTWICKLER
SE Games

ANBIETER
Data Becker

PREIS
Ca. € 40,-

TERMIN
Erhältlich

USK
Ab 12 Jahren

SPRACHE
Deutsch

ZIELGRUPPE
Einstieger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: 8

Netzwerk: 8
1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Sehr wenig ☐ Ausreißer ☐ Bestnote

Prozessor in Megahertz:

Arbeitsspeicher:

Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA

- ☒ Sehr detaillierte Objekte
- ☒ Ausführlich erzählte Story
- ☒ Schnelle Aufbauphase
- ☒ Keine Fehler, besonders bei der KI
- ☒ Mäßige Texturen/Animationen

GRAFIK ☒ 75%

SOUND ☒ 80%

STEUERUNG ☒ 74%

ATMOSPHÄRE ☒ 69%

SPIELEDISIGN ☒ 74%

MEHRSPIELER ☒ 71%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie AGE OF MYTHOLOGY oder WARCRAFT 3 mochten.

69

DIE ATTRAKTION IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.

Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Mess- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
19.-23.2.2003

26. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Dazu informative Sonderschauen

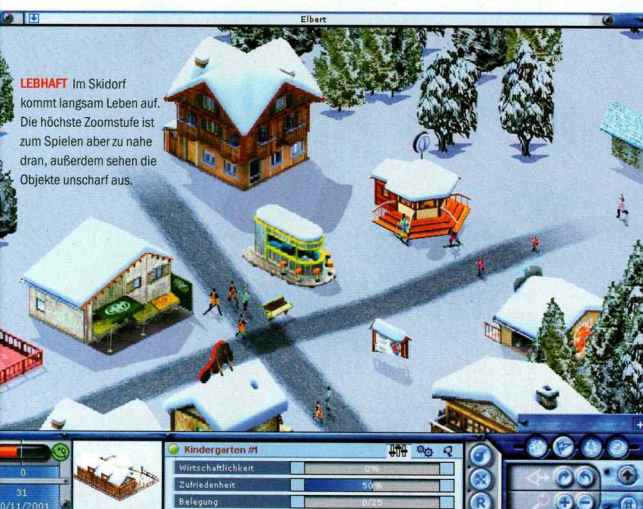


Messe Westfalenhallen Dortmund

Messe Westfalenhallen Dortmund GmbH · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund

Tel.: 0231 / 12 04-521 o. -525 · Fax: 0231 / 12 04-678 o. -880 · www.westfalenhallen.de · E-Mail: messe@westfalenhallen.de

Ski Park Manager 2003



MASH Ein Sturm kann verheerende Auswirkungen haben: Ihr Ruf ist ruiniert - wenn einer oder gar mehrere Verletzte nicht überleben, sogar dauerhaft.



Sie managen bereits Ferienparks, Hotels und Fußballvereine? **Wie wär's dann mal mit einer Skianlage?**

Leise rieselt der Schnee? Von wegen! Eher: Dampf wummert der Bass. Denn die alabandische Après-Ski-Party ist bereits in vollem Gange. Der Schauplatz ist beliebig: Ob Aspen, Kitzbühel, Garmisch-Partenkirchen, Val d'Isère oder eines von 38 weiteren Skigebieten (davon acht zusätzliche echte Strecken, der Rest sind Fantasie-Areale) – überall sollen Sie dafür sorgen, dass der Bär stept. Per Terraforming können Sie jederzeit Gott spielen und Wälder und

Berge in Sekundenschnelle aus dem Boden schießen lassen oder wieder einstampfen. Für die Bedienung bekommt der Landschafts-Editor allerdings keinen Preis: Nach jeder Aktion müssen Sie das Menü schließen, wieder neu öffnen, schließen, öffnen und so weiter; größere Umgestaltungsprozesse geraten deshalb schnell zur Klickorgie. Das Infrastruktur- und Personalmanagement ist zugänglicher, der Bau von Geschäften, Lifts oder sonstigen Gebäuden geht mit höchstens

drei bis vier Klicks problemlos von der Hand, die Aufgabenzuweisung der Angestellten ebenso schnell. Neu im SPM 2003 ist der Karrieremodus. Leider handelt es sich dabei jedoch mehr um eine Aneinanderreihung von Szenarien als um eine richtige Kampagne mit Story. So fehlt es leider an Langzeitmotivation, denn der einzige Zusammenhang der Levels ist, dass man bereits gespielte Anlagen im Nachhinein verkaufen kann, um in neue zu investieren. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Komplexe Bedürfnisse, komplexe Statistiken – Ski Park Manager 2003 hält ordentlich auf Trab.

Das freie Spiel macht am meisten Spaß. Statt vorgegebene Ziele (etwa 10 Millionen Gewinn) erfüllen zu müssen, kann man gemächlich vor sich hin planen oder ganze Gebirgszüge mit dem Editor völlig umgestalten. Die frei zoom- und in vier Stufen drehbare Grafik ist zweckdienlich und übersichtlich. Ist man aber zu nah dran, verpielen besonders die Gebäude zu stark. Auch nach mehreren Stunden wird es nie nicht langweilig: Alle Bedürfnisse der dauernd quengenden Ferien Gäste zu befriedigen, ist auf Dauer nämlich ein ziemlich schwieriges Unterfangen. Etliche Faktoren beeinflussen das Ansehen Ihres Skigebiets, Lawinen oder Stürme können beispielsweise schnell ein Loch in den Haushalt reißen. Etwas zugänglichere Benutzerführung, eine richtige Kampagne und übersichtliche Statistiken statt der viel zu unübersichtlichen Balkendiagramme fehlen leider noch – hoffen wir auf eine Fortsetzung.

TESTURTEIL SKI PARK MANAGER 2003

ENTWICKLER Microbots
PREIS Ca. € 38,-
USK Ohne
ANBIETER Modern Games
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

300 1000 2000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Low-End Standard High-End Lows

PRO & CONTRA

- Abwechslungsreicher Spielablauf
- Landschaftseditor
- Forschung für neue Attraktionen
- Uneindeutige Icons
- Kampagne nicht verknüpft

GRAFIK 55%
SOUND 65%
STEUERUNG 69%
ATMOSPHÄRE 74%
SPIELDESIGN 78%
MEHRSPIELER -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **SKI PARK MANAGER** mochten.

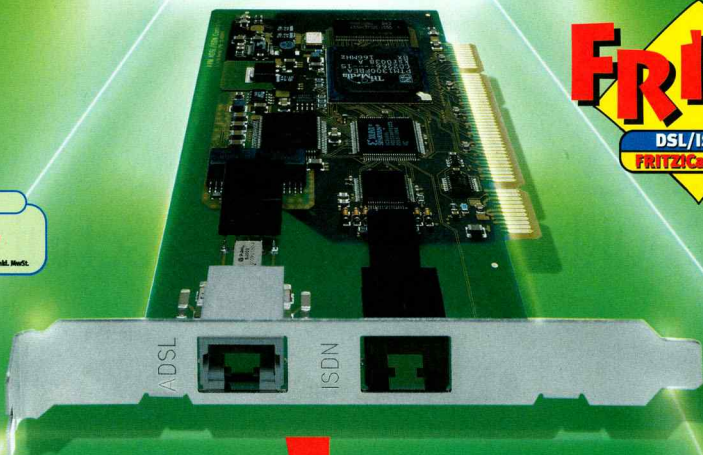
72



FRITZ!Card DSL

€ 149,-

unverbindliche Preisangabe, inkl. MwSt.



FRITZ! DSL

NEU!

FRITZ!Card DSL

- DSL- und ISDN-Controller (PCI-Steckkarte)
- DSL-Surfen, Mailen – schnell und sicher
- ISDN-Telefax, Daten, SMS, PC-Telefon u.ä.
- PC-integriert – zuverlässig und aufgeräumt
- DSL-Netzwerk-Freigabe für 2, 3 und mehr PCs
- Perfekt für T-DSL 768 und T-DSL 1500
- Neu: Mit Flat-Rate-Volumenzähler
- Zahlreiche Bestwertungen der Fachpresse*

Blitzschnell mit FRITZ!Card DSL

FRITZ!Card DSL holt raus, was in Ihrem Anschluss steckt. Megaschnell surfen, universell kommunizieren. FRITZ!Card DSL bringt DSL und ISDN auf einer leistungsstarken Karte. Egal ob Powersurfen, Video-Download, SMS oder Telefax, die FRITZ!Card DSL bringt die Leitungen zum Glühen.

FRITZ!Card DSL ist perfekt für alle T-DSL-Angebote und versteht sich dabei bestens mit T-Online, 1&1, AOL und anderen Internet-Anbietern. Natürlich ist auch FRITZ! drin, die Software für alles, was ISDN und PC so schön macht. Für den problemlosen Start bringt FRITZ!Card DSL alles Notwendige gleich mit und installiert sich kinderleicht. FRITZ!Card DSL verbindet Ihren PC ohne Umwege direkt mit DSL und ISDN.

FRITZ!Card DSL ist einfach, zuverlässig und schnell. Das bestätigen die meisten Fachzeitschriften mit der Bewertung als Testsieger, Kaufempfehlung oder Performancesieger.

Mehr über FRITZ!Card DSL erfahren Sie unter www.avm.de/dsl, am Infotelefon +49(0)30 / 399 76-696 oder per E-Mail: info@avm.de. FRITZ!Card DSL ist ab sofort im Handel erhältlich.

FRITZ!Card DSL – Highspeed in allen Netzen



www.avm.de

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30 / 39976-0, Fax: +49(0)30 / 39976-299

Die abgebildeten Auszeichnungen beziehen sich auf: Preis-Leistungs-Sieger: Computer Bild 12/02, Empfehlung der Redaktion: Internet Professional 02/02 und ZDNet 06/02, Testsieger: PC Games Hardware 02/02, CHIP 04/02, PC Praxis 03/02, Computer Bild 12/02, GameStar 03/02. Beste Messwerte: PC Professional Labor 03/02, KaufTipp: Computer Easy 07/02. Testbewertung sehr gut: PCgal 06/02. Alle Auszeichnungen finden Sie unter www.avm.de/DSL/service

High-Performance Communication by...





Die Gilde:

Gaukler, Gruften & Geschütze



DIE DUNKLE SEITE Ein erfolgreicher Friedhofswärter kann sich mit Dämonenbeschwörungen ein Zubrot verdienen.



Dem Volk aufs Maul geschaut: Das Gilde-Add-on erfüllt die größten Spielerwünsche.

DAS DOMIZIL Sobald der Rang eines Edelmanns erreicht wurde, darf man sich einen Landsitz, eine Burg oder ein Schloss bauen.

Die im finstersten Mittelalter angesiedelte Wirtschaftssimulation *Die Gilde* glänzte bereits in der Originalversion mit skurrilen Berufen und bizarren Möglichkeiten, der Konkurrenz eins auszuwichen. Mit **Gaukler, Gruften & Geschütze** setzt Jowood noch eins drauf: Als Zigeuner verdient man sein Geld mit Bettelei, Glücksspielen und Séancen, als Friedhofswärter hat man ungeahnte Möglichkeiten, seine Gegner zu erschrecken oder bei der „Grab-

pflge“ Geld zu scheffeln. Wer lieber einen seriösen Beruf hat, darf als Schneider Waffenröcke für die feine Gesellschaft anfertigen. Was „Geschütze“ im Spielnamen sucht? Ganz einfach: Das Add-on ist nicht nur eine liebevolle Erweiterung der Berufsauswahl, sondern verändert darüber hinaus an zahlreichen Stellen das komplette Spiel. Beispielsweise darf man sich ab dem Rang „Edelmann“ ein prachtvolles Domizil bauen, in dessen Aussichtsturm ein Geschütz montiert ist. Vor

allem im Mehrspielermodus sind damit albernere, aber äußerst unterhaltsame Gefechte möglich. Außerdem verbessert das Add-on sämtliche Grafiken und die bis dato arg ungelungenen Animationen der Figuren. Auch die Anzahl der Sprachausgaben und Zwischensequenzen wurde erhöht. Mit der Kaiserstadt Nürnberg steht zudem ein neues Spielfeld zur Auswahl, das nahezu dreimal größer als die bisherigen Städte ist und so noch längere Partien ermöglicht.

HARALD WAGNER

MEINUNG

HARALD WAGNER



Wem das Add-on nicht gefällt, der kann sich nun aus dem Fenster stürzen.

Mit *Gaukler, Gruften & Geschütze* gelingt es Jowood, *Die Gilde* um interessante und vor allem unterhaltsame Berufe zu erweitern. Friedhofswärter und Zigeuner sind dabei äußerst „humorvolle“ Berufe, albern oder gar peinlich wirken sie jedoch nie. Sinnvolle Erweiterungen wie beispielsweise der Attentäter, der im Domizil auf Aufträge wartet, oder die Turnkane erhöhen nebenbei auch auf altgediente Schmiede, Wirte, Prediger oder Diebe den Spielepaß. Von der aktualisierten Technik profitiert das Originalspiel ebenfalls. Etlliche Bugs wurden ausgemerzt, zudem sieht die ohnehin sehr anspruchsvolle Wirtschaftssimulation dank hochauflösender Texturen und T&L-Unterstützung nun noch weitaus besser aus. Und wenn das alles nicht gefällt, der kann ja sein Leben mit einem Fenstersturz beenden – ebenfalls eine Neuerung von *Gaukler, Gruften & Geschütze*.

TESTURTEIL

DIE GILDE - ADD-ON

ENTWICKLER 4 Head Studios
PREIS Ca. € 30,-
USK Ohne
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 5 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Internet: 8
ANBIETER Jowood
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End High-End Low-End

PRO & CONTRA
Komplett überarbeitete Grafiken
Gut ausbalancierte Berufe
Neue Sprachausgaben
Multiplayer-Spaß dank Geschützen
Gegner-KI unverändert mittelmäßig

GRAFIK 84%
SOUND 83%
STEUERUNG 85%
ATMOSPHÄRE 85%
SPIELEDISIGN 84%
MEHRSPIELER 86%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PATRIZER 2** oder **TROPICO** mochten.

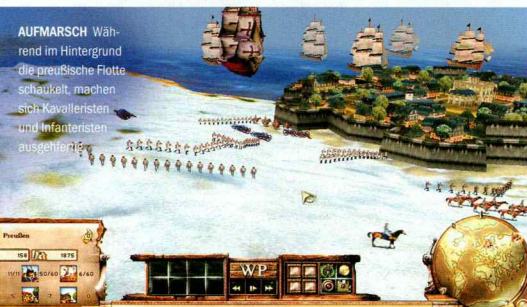
87

**BIST DU BEREIT
FÜR DIE
GENERALPROBE**



War and Peace

AUFMARSCH Während im Hintergrund die preussische Flotte schaukelt, machen sich Kavalleristen und Infanteristen auf den Weg.



Irreführende Namensgebung, Lektion 43: **Frieden ist in Strategiespielen eher selten.**

Haben Sie das Fernseh-Epos *Napoleon* verpasst? Kein Problem: Bei *War and Peace* schlüpfen Sie in den Feldherrenmantel dieses legendären Schlachtenlenkers oder eines anderen europäischen Potentaten des ausgehenden 18. Jahrhunderts und können Ihre imperialistischen Gelüste nach Herzenslust ausleben. In Städten kurbeln Sie In-

dustrie, Nahrungsversorgung und Wissenschaft mit Neubauten an und heben Truppen aus, die auf Befehl ins Feindesland marschieren. Wie das ganze Spiel laufen auch die Schlachten auf dem 3D-Terrain in Echtzeit ab, was angesichts der Größe der Armeen trotz Zeitlupenfunktion oft für Hektik sorgt – rundenweise hätte das Strategiespiel wohl besser funktioniert. So viel zum Krieg. Was den Frieden anbelangt, so lassen sich kriegerische Nachbarn meistens über die arg beschränkte Diplomatiefunktion mit Gütergeschenken ruhig stellen oder gar zu Bündnissen überreden. Zwar ist *War and Peace* im Grunde recht simpel, bis sich Erfolge einstellen, vergehen dennoch einige Stunden, was vor allem an der umständlichen Bedienung liegt. Selbst nach intensivem Handbuchtudium und Durcharbeiten der Tutorials verliert man noch den Überblick.

RÜDIGER STEILE

TESTURTEIL WAR AND PEACE

ENTWICKLER Microdis
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 40,-
USK Ab 12 Jahren
TERMIN Enthältlich
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER Prozessor in Megahertz: 300 1000 2000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost Medium High End Low

PRO & CONTRA
+ Viele Strategien möglich
+ Simple Ressourcen-System
+ Orientierung schwierig
+ Diplomatie zu begrenzt
+ Interface zu kompliziert

GRAFIK 53%
SOUND 41%
STEUERUNG 42%
ATMOSPHÄRE 32%
SPIELEDISIGN 68%
MEHRSPIELER -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *IMPERIALISM 2* oder *EUROPA UNIVERSAL 2* mochten.

65

Ski Ressort Tycoon 2

NIGHT LIFE Der Tag-Nacht-Zyklus sieht cool aus, leider gibt in der Dunkelheit die Über-sicht etwas flöten. Und besonders wenn es schneit, geht die Partymanche an in die Knie.



RASANT Mit dem Snowboard über selbst erstellte Pisten und Berge zu fetzen, macht trotz der lächerlichen Grafik und des Ruckelns Spaß. Grund: die unkomplizierte Steuerung.



Ein Skigebiet mit Gefällen zwischen 80 und 90 Grad? **Hoffentlich reicht der Gips ...**

Sie kennen *Theme Park*, *Rollercoaster Tycoon* oder ähnliche Aufbau-Spiele? Dann werden Sie bei *Ski Ressort Tycoon 2* keine größeren Probleme haben, denn das läuft fast genau wie alle anderen Park-Aufbau-Sims ab: Attraktionen (in diesem Fall Pisten) bauen, Wartungspersonal für anfallende

Reparaturen einstellen, die Bedürfnisse (Essen, Trinken, Erholung, Wärme) der Gäste befriedigen und natürlich Geld scheffeln. In diesem Genre unüblich: Es gibt keine Fensche. Stattdessen wird ähnlich wie in Echtzeit-Strategiespielen ein Tech-Tree genutzt. Sie brauchen also beispielsweise erst ein Toilettenhäuschen, bevor Sie eine

„Luxuriöse Unterkunft“ errichten können. Wirklich schade ist, dass es nur sieben Missionen gibt, auf eine Kampagne wurde völlig verzichtet. Allerdings kann man mit dem leicht bedienbaren Editor selbst Resorts entwerfen. Witzig: Sie dürfen in die Rolle eines Gastes schlüpfen und beliebig lange durch den Schnee brausen. Leider ist die Grafik schrecklich ruckelig, die Texturierung eintönig und die Animationen so natürlich wie die Entstehung von Klon-Schaf Dolly.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL SKI RESSORT TYCOON 2

ENTWICKLER Montecristo
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 30,-
USK Ohne
TERMIN Enthältlich
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER Prozessor in Megahertz: 450 1000 2000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost Medium High End Low

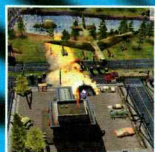
PRO & CONTRA
+ Witzige 3D-Sicht der Gänge
+ Landschaftseditor
+ Immense Hardware-Anforderungen
+ Nur sieben Missionen
+ Keine Kampagne

GRAFIK 58%
SOUND 57%
STEUERUNG 54%
ATMOSPHÄRE 51%
SPIELEDISIGN 53%
MEHRSPIELER -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *ROLLERCOASTER TYCOON 2* oder *SKIPARK MANAGER 2003* mochten.

59

STELL DICH AUF DIE PROBE ALS GENERAL!



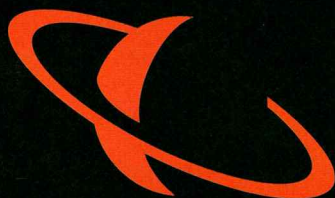
Ab 14.02. bei
Saturn erhältlich

BEFEHLEN & EROBERN IN 3D!

Die nächste Generation der Strategie-Serie begeistert mit frischer Engine und brandneuer Spielwelt! Als einer der mächtigsten Generale steuerst du ausgestattet mit den High-Tech-Waffen der nahen Zukunft durch das globale Chaos: Die Terroristen-Vereinigung GLA bedroht die Menschheit, die Nachwuchs-Weltmacht China liebaugelt mit der Weltherrschaft und die Amerikaner haben alle Hände voll damit zu tun, den ganzen Schlamassel zu richten.

81x in Deutschland

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter:
www.saturn.de



SATURN

GEIZ IST GEIL!

Scrabble 2003

Ergebnis

17 WOKS

17 MIT VIER Auch kurze Worte können jede Menge Punkte bringen, wenn die Multiplikatoren (blau/rot) berücksichtigt werden.

17



Am Anfang war das W-O-R-T. Dafür kriegt man allerdings noch nicht sonderlich viele Punkte.

Ihr Gegner weiß alles. Sie wissen, dass er alles weiß. Sie wissen, dass Sie keine Chance haben: Es gibt zwar zehn Schwierigkeitsgrade, aber schon ab Stufe fünf sind die Computergegner übermenschlich, weil sie das Wörterbuch auswendig kennen und daher aus „Gott“ ein „Gotte“ wird. Egal, ob Sie eine der sechs Varianten, etwa Simultan-

Scrabble, spielen oder die Standardausführung. Überall gilt: Hat man keine Lust, die Online-Wörterliste zu konsultieren, stellt sich Frust ein. Ganz anders sieht es gegen menschliche Widersacher aus: Dann macht **Scrabble 2003** fast genauso viel Spaß wie das Brettspiel. Aber nur fast – einen Spieleabend am Wohnzimmerisch ersetzt die PC-Version nicht. Glücklicherweise gibt es zwei Brettansichten, denn die vorab eingestellte 3D-Sicht ist kaum zu gebrauchen, dort kann man nicht einmal die Buchstabenwerte auf Anhieb erkennen. Die Vogelperspektive ist übersichtlicher, zumal man frei zoomen sowie das Feld hin- und herschieben kann. Für jüngere Spieler bietet Ubi Soft ein **Scrabble Junior** an, bei dem – flankiert von Rätseln und Geschichten – der Umgang mit Sprache geschult wird. Mit dabei ist natürlich auch eine Umsetzung des originalen Junior-Brettspiels. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL SCRABBLE 2003

ENTWICKLER Runecraft
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-
USK Ohne
TERMIN Enthält
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar, 10 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4
Internet: 4
Netzwerk: 4
4 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
400 1.000 2.000
Arbeitsspeicher:
512 MB 1.28 MB 2.56 MB 5.12 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Low-End

PRO & CONTRA

- 5 Fünf Varianten
- Mehrspielermodus
- Unmenschliche KI
- Unendliche 3D-Ansicht
- Nur zwei Brett-Grafiken

GRAFIK 57%
SOUND 53%
STEUERUNG 61%
ATMOSPHÄRE 62%
SPIELDESIGN 49%
MEHRSPIELER 69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SCRABBLE** oder **MONOPOLY** nicht mochten.

58

Q-Boot: Das Quiz

FRAGE Eine halbe Stunde hat wie viele Minuten? Wir sagen es Ihnen: 30 Minuten!



Bitte nicht noch ein Quiz-Spiel! **Q-Boot** stellt Fragen, die man nicht beantworten will.

Nicht, dass **Q-Boot** ein besonders schlechtes Quiz-Spiel wäre. Es ist nur ein bisschen schlecht. Das wahre Problem ist: Es ist ein Quiz-Spiel. Eines unter zehntausend anderen, die seit dem **Wer wird Millionär?**-Boom aus dem Boden sprießen. Mittlerweile erregt das Genre so viel Aufmerksamkeit wie der chinesische Reissack, der gelegentlich um-

kippt. Das Einzige, wodurch sich **Q-Boot** vom Rest abhebt, ist die Zielgruppe. Unter den 1.000 ordentlich vorgelesenen Fragen sind solche wie „Was gewinnt ein Sportler, wenn er Zweiter wird?“ oder „Um welchen Brei redet man herum?“ Da raten jene mit Begeisterung, die gerade in die erste Klasse gekommen sind. Der zweite und dritte Fragenkatalog richtet sich an 10- bis 14-Jährige und ist anspruchsvoller, aber insgesamt noch immer langweilig. Halbwegs lustig ist es, wenn drei Spieler Fragen unter Zeitdruck beantworten müssen: Wer als Erster richtig drückt, gewinnt. Gegenüber dynamischen witzigen Genre-Kollegen wie **You Don't Know Jack** kann **Q-Boot** aber trotzdem nicht ansatzweise bestehen. Am Ende einer Rate-Session kriegt der Sieger eine Urkunde zum Ausdrucken präsentiert. Und jetzt kommt unsere Preisfrage: Wer um Himmels willen hängt so etwas auf? THOMAS WEISS

TESTURTEIL Q-BOOT: DAS QUIZ

ENTWICKLER Trigg
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 20,-
USK Ohne
TERMIN Enthält
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 3
Internet: -
Netzwerk: -
3 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
200 1.000 2.000
Arbeitsspeicher:
512 MB 1.28 MB 2.56 MB 5.12 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Low-End

PRO & CONTRA

- Multiplayer-Modus ist okay
- Ordentliche Sprachausgabe
- Langweilige Fragen
- Truckene Präsentation
- Bleibt nichts Neues

GRAFIK 15%
SOUND 65%
STEUERUNG 66%
ATMOSPHÄRE 36%
SPIELDESIGN 13%
MEHRSPIELER 45%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WER WIRD MILLIONÄR?** oder **YOU DON'T KNOW JACK** mochten.

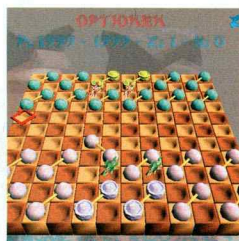
36

Daimyo

Daimyo ist ein asiatisches Brettspiel, das abläuft **wie Schach in Zeitlupe.**

Auf dem Spielfeld liegen Kugeln. Jeweils zwei sind miteinander verbunden und sehen damit wie Hanteln aus. Genauso schwerfällig, wie die Optik es andeutet, steuert man die Kugeln sukzessive in alle Richtungen. Ziel ist es, die gegnerischen Steine zu überkreuzen, um sie verschwinden zu lassen. Das spielt sich wie eine abgewandelte Variante von **Schach**, nur langweiliger. Der PC reagiert so langsam, dass man am liebsten eine Kanne Kaffee ins CD-ROM-Laufwerk kippen möchte, damit er endlich in die Gänge kommt. Ein weiteres Problem ist, dass aufgrund der Spielmechanik häufig Situationen entstehen, die einem Cowboy-Duell im Seniorenheim ähneln: Beide Parteien stehen sich gegenüber, keiner möchte den ersten Zug machen und irgendwann haben sie keine Lust mehr. **Daimyo** ist ein Brettspiel für Grübler und Unentschlossene, für all jene, denen Rudolf Scharping schon immer etwas zu schnell gesprochen hat. Wir empfehlen Ihnen: Bleiben Sie lieber bei **Schach**, das zieht sich zwar unter Umständen genauso lang hin, macht aber wenigstens Spaß.

THOMAS WEISS



SCHNARCH Ist der Rechner abgestürzt? Oder braucht er nur mal wieder ewig für einen Zug? Das sind die Fragen, die man sich beim Spielen stellt.



STEINLE BAUE Mittels Editor können Sie eigene Spielfelder und Situationen kreieren. Sie können es aber auch sein lassen.

TESTURTEIL DAIMOY

ENTWICKLER Mad Data	ANBIETER Astragon
PREIS Ca. € 15,-	TERMIN Enthalten
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstieger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Neun Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 Internet: - 2 Sp./Packung	

TESTCENTER	hoch	unten	ausgezeichnet	ausgezeichnet
Prozessor in Megahertz:	300	1000	2000	
Arbeitsspeicher:	64 MB	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-End	Standard	High-End	Ultra

PRO & CONTRA

- ☐ Einfache Steuerung
- ☐ Langweiliges Spielprinzip
- ☐ Langsamer Computergegner
- ☐ Schrift schlecht lesbar
- ☐ Überflüssige 3D-Grafik

GRAFIK	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	26%
SOUND	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	50%
STEUERUNG	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	75%
ATMOSPHÄRE	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	33%
SPIELDESIGN	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	49%
MEHRSPIELER	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	50%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FRITZ 8** oder **GDI** mögen.

35



PROPHETVIEW 920



Das Multimedia-TFT-Display im Designgehäuse. Schnelles 17" TFT zur flüssigen Darstellung von DVD-Videos und Spielen. Auch als **BLACK EDITION** und Prophetview 920 DVI erhältlich.

PROPHETVIEW 720



Schnelles 15" TFT vereint gestochen scharfe und brillante Darstellung mit einem Designgehäuse. Auch als **BLACK EDITION** erhältlich.

www.hercules.de

www.shop-hercules.de

Alles rund um Film, Musik, Personality & Fun!

Woww!
Die spezielle Druck-
technik erzeugt einen
schimmernden,
grünläufigen
Eindruck!



THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

G-753.074
€ 19,95
MIDDLE
EARTH MAP
Größe 60x80cm
Kunstdruck
mit Aluminium-
Relief-Druck



G-753.076 / € 9,99
LEGOLAS Größe 53x78cm



G-753.082 / € 7,69
Größe 68x80cm



G-758.542 / € 7,69
Größe 64x80cm



über 1200 Poster zu allen
Themen im Hauptkatalog!



G-734.380 / € 6,69
MALEIVIE MORNING Größe 91x11cm

Noch mehr zu
'Der Herr der Ringe'
in unserem Online-Shop!
www.closeup.de



G-764.130 / € 6,69
PELE Größe 100x70cm

Poster



G-761.600 / € 7,69
JACKASS: THE MOVIE
Größe 68x102cm



G-730.400 / € 7,69
ICE AGE
Größe 68x101cm



G-761.210 / € 6,69
HIDDEN DEPTHS
Größe 64x80cm



G-765.180 / € 7,69
MATRIX-RELOADED Größe 68x80cm



G-747.360 / € 6,69
THE KISS Größe 64x80cm

DER HERR DER RINGE



Maschinenbinder-Qualität
inklusive Mastix-Hautkleber!



Z-760.080 / € 19,90
TRINKBECHER 2er SET
Keramik, Größe 14,5cm, 0,4 Liter.
Hochwertig bedruckt & einwandlos lackiert,
den altertümlichen Trinkbechern
nachempfunden!

Z-736.110 / € 11,90
LATEX-ELFEN-OHREN MIT HAUTKLEBER

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING Ringgröße 55 mit
Halskette, innen und außen graviert!

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING Ringgröße 55 mit
Halskette, innen und außen graviert!

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING Ringgröße 55 mit
Halskette, innen und außen graviert!

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING Ringgröße 55 mit
Halskette, innen und außen graviert!

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING Ringgröße 55 mit
Halskette, innen und außen graviert!

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING Ringgröße 55 mit
Halskette, innen und außen graviert!

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING Ringgröße 55 mit
Halskette, innen und außen graviert!

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING Ringgröße 55 mit
Halskette, innen und außen graviert!

Shirts & Sweater



T-763.090 (XL) / € 25,99
T-763.091 (L) / € 25,99
T-763.094 (M) / € 25,99
JAMAICA



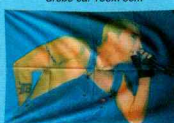
T-753.290 (XL) / € 35,90
T-753.291 (L) / € 35,90
C-STRIKE, BENDER
KAPUZENSWEATER



T-755.090 (XL) / € 12,90
T-755.091 (L) / € 12,90
DDR

Fahnen

mit Befestigungsschnüren.
Größe ca. 105x73cm



E-754.360 / € 7,99
EMINEM



E-754.330 / € 7,99
CANNABIS & PEACE



E-755.630 / € 7,99
PEPE MOLA
(ohne Befestigungsschnur)



E-746.050 / € 7,99
CHE GUEVARA



E-746.000 / € 7,99
BOB MARLEY-FREEDOM



Z-734.465
€ 11,90
"RASTA IN
HAMMOCK"
aus Kunstst., Höhe 12cm



Z-734.470
€ 11,90
ASCHENBECHER „LEGALISE NOW“
aus Kunstst., Höhe 12cm



T-712.910 (XL) / € 13,90
T-712.911 (L) / € 13,90
DIE TRUNKENHEIT VON GESTERN...



T-755.080 (XL) / € 14,90
T-755.081 (L) / € 14,90
GERMAN SOCCER (Oldschool)

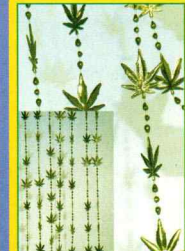


T-759.500 (XL) / € 12,90
T-759.501 (L) / € 12,90
BOMBENSPEZIALIST

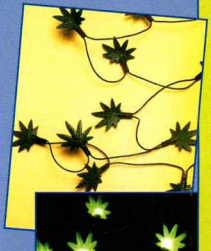


Z-754.750 / € 13,90
RASTA-MÜTZE MIT
BREADLOKS

Häkelmütze, Handarbeit, kommt
unterschiedlich gemustert!



Z-758.060 / € 13,99
CANNABIS TÜRVORHANG 90x198cm
aus glänzendem Kunststoffs



Z-758.020 / € 4,99
CANNABIS - LICHTERKETTE
15W, 10 Lichter incl. 2 Ersatzlampen

Fasching!



SCARY MOVIE MASKE
Smiley:
Z-703.860 / € 12,90

SCARY MOVIE MASKE
Whaaa Up?:
Z-703.870 / € 12,90

SCARY MOVIE MASKE
Stoned Face:
Z-703.875 / € 12,90

SCARY MOVIE KOSTÜM
Z-722.700 / € 39,90
One Size Fits All!

SCARY MOVIE KOSTÜM:
Z-722.720 / € 39,90
One Size Fits All!

SCARY MOVIE KOSTÜM
Z-722.710 / € 39,90
One Size Fits All!

alle drei
kaufen &
sparen!
Z-703.860
€ 95,90
SCARY MOVIE
MASKEN-
ASSORTIMENT
Der Pack
je eine Maske



Die Scary
Movie und
Scary-
Kostüme
kommen
ohne
Handschuhe
und Waffen!



Z-713.890 / € 4,99
STOFFHANDSCHUHE
Einheitsgröße, Schwarz

Close Up

Gleich **GRATIS-KATALOG** bestellen!

www.closeup.de

Bestellhotline 0,24€/Anruf
01804-450 450

Bestellfax 0,12€/Minute
0711-4504550

Mindestbestellwert € 13,-
Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X32“ angeben!
Versandkosten: Bundesrepublik € 3,70 Österreich/Schweiz € 5,50
Bei Nachzahlungen berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 3,70



Scary Movie & Scream



Z-731.660 / € 29,95
SCREAM KOSTÜM (FÜR KIDS)
Für Kinder bis Größe 152
100% Kunststoff!

Z-485.215 / € 39,90
SCREAM KOSTÜM
Original Kostüm aus Scream,
100% Kunststoff! One Size Fits All!



Z-750.550 / € 34,90
DR. KILL JOY KOSTÜM
Kittel, Mundschutz und
Spritzer mit Blut gefüllt!
One Size Fits All!



Z-716.120 / € 22,90
LADY DEVIL KOSTÜM
Kleid, Gürtel, Halsband und Hörner.
Einheitsgröße (Gr. 36-42)
Kommt ohne Dreuzack!



Z-763.800 / € 59,90
SPIDER-MAN
Overall mit Maske
One Size Fits All!



Special-Pack!
Billiger im Set - Ihr spart fast 10 €!

Z-760.190 / € 55,60 **ELVIS SET 4-TEILIG**
bestehend aus Kostüm (Einheitsgröße), Perücke, Brille,
Brusthaartoupet (mit Klebestreifen auf der Rückseite).
Die Teile dieses Sets gibt es auch einzeln
unter www.closeup.de!



Woow!

Voice Changer



Z-764.750 / € 14,90
LATEX-MASKE IM ELVIS-LOOK
Die Maske endet
unterhalb der von
innen durchsicht-
lichen Brille.
Somit kannst du
ganz easy trin-
ken, essen oder
ein Ständchen
singen!

Batterien gleich
mitbestellen!!
Z-998.100 / € 0,49
BATTERIE AA
ALKALINE GP 15 6

Z-530.480 / € 15,90
**SCREAM STIMMEN-
VERZERRER**
3 AA Batterien erforder-
lich (nicht enthalten)

Einfach das Mikro unter der Maske oder
am Kragen befestigen. Im Lautsprecher
z.B. am Gürtel tragen, und los geht's!
• extralange Mikrofonkabel • Alien-Stimme
• Eigene Stimmverzerrung • Monster-Stimme



Z-715.920 / € 9,29
SONNENBRILLE „GOLD GLITTER“



Z-775.380 / € 8,50
MESSER-DURCH-KOPF-ATTRAPPE
zwei Messerhälften mit Kopfgeißel,
aus Kunststoff. Die „Klinge“ ist transparent
und mit blutroter Flüssigkeit gefüllt.



Z-716.110 / € 8,69
MASKE „DER UNSICHTBARE“
Stoff, nur von innen durchsichtig



Z-715.200 / € 25,90
FREDY KRUEGER HANDSCHUH
Stoff und Kunststf.
Original Maske zu
„Nightmare on Elm Street“



Z-714.280 / € 19,90
QUETSCH-ENTCHEN
Orig. Krallenhandschuh zu
„Nightmare on Elm Street“

Alles rund um
Fasching unter
www.closeup.de
oder im
Hauptkatalog!

**SUPER AFRO
PERÜCKEN**
GRÜN:
Z-739.030 / € 15,90
GELB:
Z-739.010 / € 15,90
PINK:
Z-739.020 / € 15,90
SCHWARZ:
Z-715.690 / € 15,90



Z-597.200 / € 9,99
**VAMPIR ZAHNFLEISCH-
MASKE**
8 Blutkapseln
Einfach verzeihen!



Z-597.190 / € 8,89
VAMPIR-ZÄHNE & MAKEUP
1 Paar Vampirzähne,
Zahnfleischpaste, Make Up,
Schminkebroschüre,
2 Blutkapseln

Vampire-Stuff



Z-707.480 / € 6,69
VAMPIR UMHANG
Plastik, mit Stielkragen,
beidseitig tragbar (optisch)



Fun- und Scherz-artikel



Z-744.480
€ 2,99
LOVE DICE
leuchten im
Dunkeln, einfach
würfeln und den
Anweisungen
folgen! z.B.
Lieb-Booßen!
Flaschen-
drehen für
Fort-
geschritten!



Z-744.530 / € 4,50
DEVIL-LOOK
aus Latex, Größe 11,5cm

CLOSE UP POSTERS, ZEPPELINSTR. 41, 73760 D-GÖTTFILDERN

Merkurstr. 51
 Apotheken/DuMont Cam
 Smid-Wohncenter
 Alte Mauerstr. 125
 Herpark
 Industriest. 20-24
 Industriest.
 Wolbecker Str.
 Saarpark Center
 Industriegebiet Disteßfeld
 Odendammung 70
 Farnrosvische Str. 82-88
 Hauptstr. 39
 Saarpark
 am Ruder 1-3
 Gärtenstr. 1
 Kaserstr. 17
 Transit-Passage
 Scheuerstr. 95
 Oase-Center
 Friedrich-Schiller Str.
 Herkules-Center
 Nordpassage
 Appellstr.
 Mauerstr. 55-61
 Industriest. 99-101

ACTION

Ego-Shooter Action-Adventures | Jump & Runs



James Bond 007: Nightfire

James Bond ist Geschmackssache. Das gilt offensichtlich nicht nur für die Kinofilme, sondern auch für das PC-Spiel **James Bond 007: Nightfire**. Während die eine Hälfte der PC-Games-Leser völlig auf den britischen Agenten im Smoking ab-

fährt, kritisieren die anderen die mangelhafte künstliche Intelligenz, fehlende Innovationen oder die veraltete Grafik. Beim direkten Vergleich mit Cate Archer hat Bond aber die Nase vorn – spielen PC-Games-Leser lieber männliche Helden?

FÜNF FRAGEN AN DEN FILMEXPERTEN

„Ich habe mehr Spaß mit dem **aktuellen Bond-Film** gehabt.“

PC Games: Du hast sowohl James Bond 007: Nightfire gespielt als auch den neuesten Bond im Kino gesehen. Was hat dir persönlich mehr Spaß gemacht?

Fröhlich: „Nüchtern betrachtet bietet einem der Film zwei Stunden Unterhaltung für etwa sieben Euro, das Spiel ungefähr 15 Stunden für 45 Euro. Bei so einem Vergleich schneidet das Spiel natürlich viel besser ab, insgesamt habe ich aber mehr Spaß mit dem Film gehabt.“

PC Games: Gibt es irgendetwas, das du in Nightfire gerne gesehen hättest?

Fröhlich: „Die Entwickler hätten den hübschen Bond-Girls etwas mehr Aufmerksamkeit schenken sollen. Bond ist nun mal ein Aufreißer-Typ, daher hätte ich mir ein paar Situationen mit simplen Frage/Antwort-Menüs gewünscht. Bond trifft auf eine hübsche Frau und der Spieler kann ein paar Sprüche klopfen, bevor er wieder Hunderte Gegner erledigen muss. Das wäre auch spielerisch eine Bereicherung gewesen.“

PC Games: Momentan erscheint ja zu jedem größeren Kinofilm auch ein Spiel, siehe Harry Pot-



JÜRGEN FRÖHLICH ist Chefredakteur des Kino- und DVD-Magazins WIDESCREEN.

ter, Herr der Ringe, Star Wars und auch Matrix Reloaded. Wie beurteilst du diesen Trend?

Fröhlich: „Die Filmindustrie sucht natürlich nach Wegen, ihre teuren Filmprojekte über weitere Einnahmequellen finanziell abzusichern. Die Palette an Merchandising-Produkten zu Herr der Ringe, Star Wars oder Harry Potter inklusive der PC-Spiele sind da gute Beispiele. Wichtig ist natürlich, dass die Qualität stimmt. Herr der Ringe: Die zwei Türme auf der Xbox fand ich persönlich richtig gut.“

PC Games: Mit Lara Croft war bislang nur eine Figur aus einem Computerspiel auf der Leinwand erfolgreich. Erschaffen Spiele-Entwickler einfach keine interessanten Charaktere?

Fröhlich: „Das würde ich so nicht sagen. Die Figur Max Payne ist beispielsweise ziemlich interessant; sie hat einfach alles, was die Hauptfigur eines Kinofilms braucht – ein Fall für Tarantino. Sam Fisher aus *Splinter Cell* gefällt mir aktuell sehr gut, vor allem dank der deutschen Synchronstimme von Nicholas Cage. Der könnte dann auch gleich die Hauptrolle in *Splinter Cell* – Der Film übernehmen. Eher was für Kenner wäre eine Umsetzung des schrägen *Planescape: Torment*.“

PC Games: Auf welchen Film bist du derzeit am meisten gespannt?

Fröhlich: „Auf *Matrix Reloaded*. Der erste Teil setzte Maßstäbe, was Kameraführung, Sound und das Design betrifft. Parallel zum Start des Kinostreifens im Mai wird es auch ein PC-Spiel von Shiny geben. Das schaue ich mir auf jeden Fall an.“

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELEDISIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einstiegsfreundlichkeit	2
Innovationen	3-
Langzeitmotivation	3
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie James Bond 007: Nightfire weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Bond-Atmosphäre
- 2. Bond-Gadgets
- 3. Bond-Girls
- 4. Videosequenzen
- 5. Schleichmissionen



- 1. Dumme Computergegner
- 2. Fehlende Innovationen
- 3. Langweiliger Mehrspielermodus
- 4. Zu kurze Missionen
- 5. Keine Original-Stimmen



Die Meinung der PC-Games-Leser:

PATRICK KÄSS (25), BERLIN:
„Mit James Bond 007: Nightfire hat EA ein Thema aufgegriffen, auf das ich schon lange gewartet habe: ein Geheimagent mit Stil. Dank der Half-Life-Engine sieht Nightfire zwar recht ordentlich aus, aber es hätte mit einer besseren Engine noch schöner werden können – siehe NOLF 2. Trotzdem ein tolles Spiel.“

DAVID THEIS (24), HACKENHEIM:
„Wenn man NOLF 1 + 2 gespielt hat, bietet einem Nightfire nichts, was man nicht schon kennt. Die Grafik ist gut, aber nicht umwerfend, die Qualität der Videosequenzen schwankt zwischen beeindruckend und hässlich, der Schwierigkeitsgrad ist unangewogen, da es zu viele unnötige Stellen gibt.“

KILIAN ULLMAN (16), WEIMAR:
„Nightfire ist ein Mix aus Bond-Gadgets, hübschen Frauen, Macho-Gebäude – kurzum, eine sehr gelungene Bond-Umsetzung. Einziger Schwachpunkt: das Missiondesign, das der pompösen Rahmenhandlung in Sachen Spannung und Action nicht gerecht wird. Besser als NOLF 2 ist Nightfire aber allemal.“

CHRISTOPH REIMER (21), RHEINBREITBACH:
„Als ich die Demo von Nightfire erspielte, war ich zunächst recht angetan. Allerdings entpuppte sich das Spiel dann doch als typischer Ego-Shooter – schade! Vor allem die KI nervt: Wenn mich Gegner die Waffe erst auf mich richten, nachdem ich eine Minute lang neben ihm stehe, regt mich das doch schon sehr auf.“



Splinter Cell

Der Fürst der Finsternis: Sam Fisher schleicht, schießt und spioniert in bester Vampir-Manier vor dem Sonnenlicht versteckt. Bevorzugte Opfer: milliarden schwere Cyberterroristen.

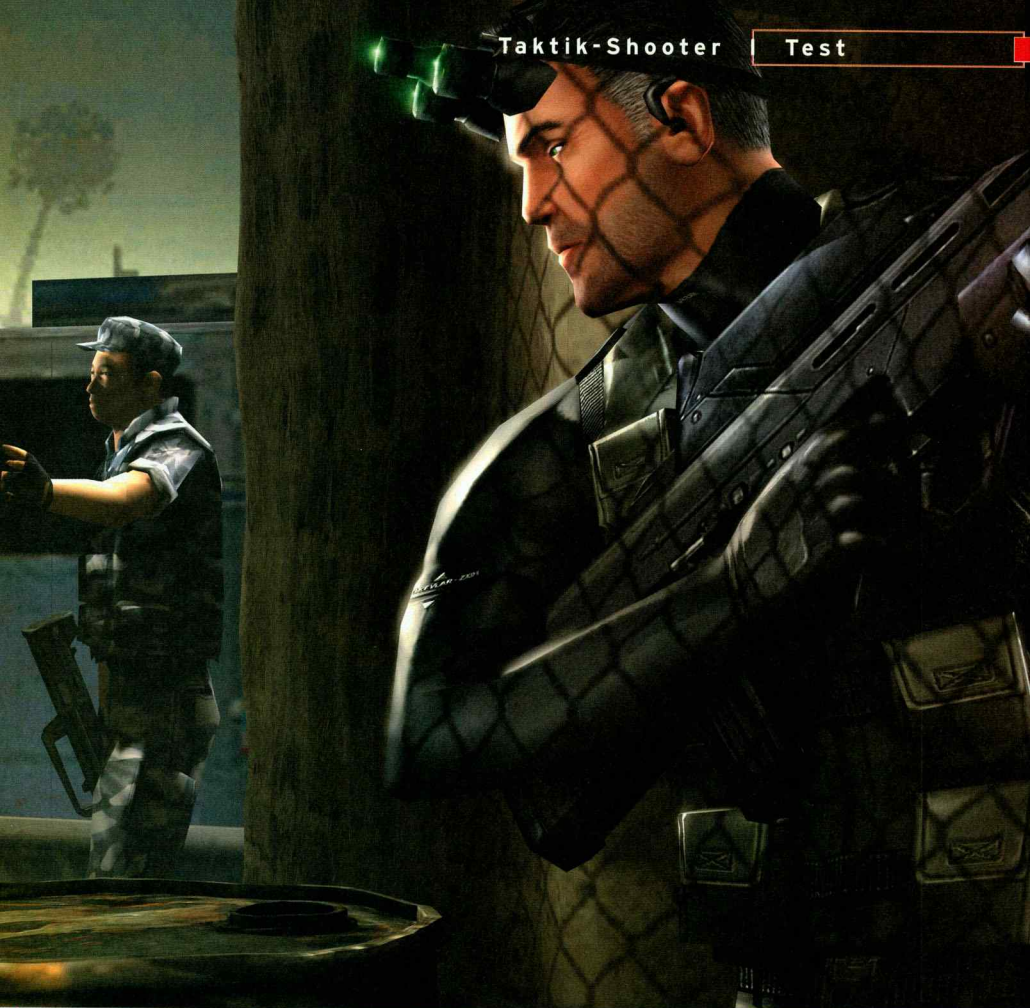
Sie haben allergrößte Schwierigkeiten, ein Gürkenglas zu öffnen? Beim Entkorken einer Sektflasche demolieren Sie regelmäßig die Deckenbeleuchtung? Wenn Ihre Katze den Drang nach Höhenluft im Baumwipfel verspürt, rufen Sie die Feuerwehr, statt selbst zu klettern? Sie können nicht unbemerkt aus dem Wohnzimmer schleichen, wenn Ihre Schwiegermutter naht? Derlei würde Sam Fisher nicht mehr als ein müdes Lächeln abringen. Seine Probleme: Sicherheitskameras, patrouillierende, schwer bewaffnete Wachtruppen (teilweise sogar mit blitzschnellen Kampfhunden), Selbstschussanlagen, die mittels eingebauter Freund-Feind-Erkennung durch undurchdringlichste Nebelschwaden ihr Ziel anvisieren, ein Minenfeld, Soldaten mit grellen Scheinwerfern, deren Blick selbst in die dunkelsten Verstecke dringt, und nicht zuletzt Code- oder gar Retina-Scanner-geschützte Türen verwehren Agenten wie Sam (im Auftrag des US-Geheimdiensts National Security Agency) den Zutritt zu brisanten Daten auf seinen Missionen rund um den Globus. Zum Glück hat der routinierte Top-Spion eine Menge Asse im Ärmel, die er sich während der neun riesigen Missionen zunutze macht. Auf

den Reisen von Georgien nach Virginia, Burma und wieder Georgien (natürlich immer im Sinne des Weltfriedens) greift er auf insgesamt 17 Agentenspielzeuge und zwei Waffen zurück: Von Nebelschleiern umhüllte Gegner werden mithilfe der Thermal-Sicht frühzeitig erkannt (sogar durch Containerwände) und Wachtruppen können mit einem Betäubungsgerät in den Ruhestand geschickt werden. Stahlgepanzerte Überwachungskameras werden mit Kamera-Jammern kurzzeitig deaktiviert – gerade lange genug, um unbemerkt aus dem Blickfeld zu huschen. Doch frei nach dem Motto „Es zählt nicht die Größe des Hammers, sondern wie man damit umgeht“ ist das Erfolgsrezept bei Sams Einsätzen nicht schlichter High-Tech-Einsatz, sondern eine geschickte Mischung aus überlegener Ausrüstung und zirkusreifer Athletik. Zum Beispiel kann man einen Geschützturm rabiat durch ein paar Gewehrshalven ausschalten, eine elegantere Lösung besteht aber darin, sich an einem Rohr überhalb des Turms bis zum Bedienfeld vorzuhangeln. Dort hat man zwei Möglichkeiten: Entweder man dreht den Saft ganz ab oder man stellt die Freund-Feind-Erkennung aus. Letzteres ist besonders praktisch, wenn größere Gegnergruppen im Sichtfeld



UNTERBEZAHLT Scheinbar kann man sich vom lächerlichen Agentengehalt nicht mal einen Rasierer leisten, aber immerhin detaillierte Gesichtstexturen.





FIESTE LEUCHTE Die einzige Lampe weit und breit erhellt natürlich Sams Ziel: Der Gullyeingang kann von den Wachen gut eingesehen werden. Unbemerkt reinkommen, erfordert genaues Timing.



REIN INS VERGNÜGEN
Die Terroristen veranstalten ein „Freudenfeuer“, nachdem sie den Angriff bemerkt haben. Sam lässt sich davon aber nicht aufhalten.

Die Missionen: In 80 Tagen um die Welt

Würde Sam Bonusmeilen sammeln, könnte er wohl ein paar Jahre umsonst fliegen – der Weltenbummler bereist in kürzester Zeit Asien, Europa und Nordamerika. Wohin es ihn verschlägt, und was ihn dort erwartet, erfahren Sie entweder hier oder (noch ausführlicher) im Testvideo auf unserer DVD.

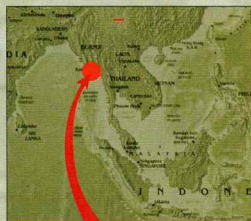
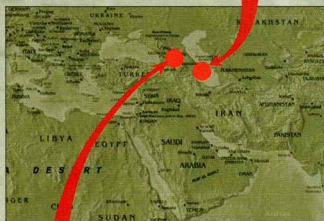
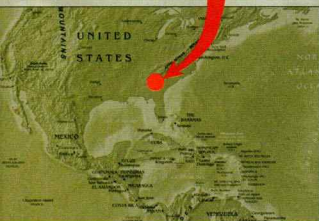
LANGLEY, VIRGINIA:

„Die NSA operiert nicht in den USA“, sagt Lambert. Zumindest offiziell nicht. Inoffiziell spüren Sie als Fisher einen Maulwurf bei der CIA auf und pressen dem Terroristen Ivan wichtige Informationen ab.



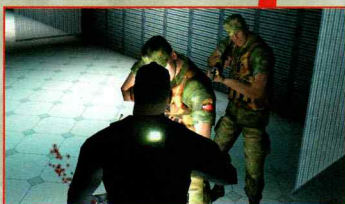
KASPISCHES MEER:

Sonnenuntergang am Meer, wie idyllisch. Den Anblick dürfen Sie nur einmal auf der Ölplattform genießen, wobei Sie dort die meiste Zeit damit beschäftigt sind, einem Techniker wichtige Informationen zu stibitzen.



TBILISI, GEORGIEN:

Das Alpha und das Omega: Die ersten beiden Missionen und die letzte Mission spielen hier. Anfangs geht es noch um Informationsbeschaffung, später soll dann Nikolaze persönlich gefasst werden.



YANGON, BURMA:

Von wegen diplomatische Immunität, Sam macht auch vor der chinesischen Botschaft nicht Halt, wenn es darum geht, einen Dritten Weltkrieg zu verhindern. Quasi im Vorbeigehen rettet er noch ein paar Geiseln.

GRIFFSICHER Hops und zupacken, bloß nicht vorbeigreifen! An dem dünnen Metallrohr kann Sam sich problemlos über Hindernisse hinweghangeln.



der Anlage stehen, denn sie fängt sofort nach Ihrem kleinen Eingriff an, auf alles zu schießen, was sich bewegt – in diesem Fall Ihre Gegner.

Also alles super-easy? Mitnichten! Denn Sam Fisher macht schon nach wenigen gegnerischen Treffern schlapp, weshalb er sich sowieso äußerst behutsam vorstasten sollte, stets darauf bedacht, nicht entdeckt zu werden. Alle alternativen, effizienteren Methoden als das obligatorische Ranschleichen und Niederschlagen herauszufinden, ist dann die nächste Hürde in **Splinter Cell**, denn in den Levels sind so viele Details versteckt, dass sich selbst beim dritten oder vierten Versuch noch neue Goodies entdecken lassen. Es

gibt unzählige Gelegenheiten, den Wachen Fallen zu stellen – beispielsweise, indem Sie Sam eine Colados oder Flasche werfen lassen, um sich dann von hinten auf den Gegner zu stürzen, der verduzt in die Richtung des Aufprallgeräusches schaut. Oder Sie öffnen das Ventil eines Wassertanks – schon spürten die beiden in der Nähe stationierten Wachmänner zum Tank und Sie können unbemerkt durch die nunmehr unbeobachtete Tür schlüpfen oder einfach einen nach dem anderen niederschlagen. Oder Sie zerschneiden in einem gut bewachten Hof sämtliche Lampen und schleichen im Schutze der Dunkelheit völlig unbemerkt an den fünf Soldaten vorbei. Je abge-

Infiltrieren Sie die Ölraffinerie.

IGI-2

COVERT STRIKE

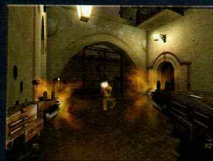


***Less Martinis.
More Action.***



Developed by
innerloop

**PC
CD**



10.000 Gegner. 3 Kontinente. 1 Ziel.

Dein Name: Jones. David Jones. Dein Beruf: Top-Agent der geheimen US-Militär Organisation IGI. In dieser packend-realistischen Fortsetzung des Bestsellers IGI erlebst Du den ultimativen Mix aus 1st Person-Shooter, Tarnung und 3D Strategie. In nervenzerfetzenden Missionen rund um den Globus. Auch als Multiplay mit zwei gegnerischen Teams von je bis zu 8 Spielern. Du mußt durchkommen. Oder die Welt wird sich für immer verändern.

www.codemasters.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

© 2003 Innerloop Studios and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Covert Strike" and GENIUS AT PLAY™ are trademarks of Codemasters. "IGI" is a trademark of Innerloop Studios. Developed by Innerloop Studios. Published by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners.

Tom Clancy's Starship Troopers?

Die Zwischensequenzen sind zweigeteilt: Zum einen wird Fisher vor und nach seinen Einsätzen begleitet und Lambert liefert Grundlagen zur anstehenden Mission. Zum anderen werden Ausschnitte aus Nachrichtensendungen im Stil von *Starship Troopers* gezeigt: Die Politstory wird sehr ernst, aber nichtsdestotrotz fesselnd erzählt.



RUSSIAN AIR SPACE Fisher auf dem Weg zum georgischen Präsidentenpalast.

ÜBER DEM ATLANTIK Von Tbilisi aus geht's nach Langley ins CIA-HQ.

FRIEDE, FREUDE, BIERKUCHEN Die Verschwörung ist vereitelt – dank Fisher.

TERRORDROHUNG Nikoladze kündigt über das Internet weitere Attentate an.

drehere Varianten Sie finden, desto mehr verstärkt sich das Topagen-Feeling.

Ebenfalls höchst motivierend: Die Aktionen sind derart atemberaubend animiert, dass man sich manchmal nur um der Optik willen beispielsweise ein paar Mal abrollt oder aus mehreren Metern Höhe springt und versucht, lautlos zu landen. An den Animationen kann man sich gerade während der ersten paar Spielstunden gar nicht satt sehen; Sam hangelt, klettert, springt, rennt, schleicht, prügelt und lugt so glaubwürdig, flüssig und anmutig wie keiner seiner Konkurrenten, egal ob Meisterdieb Garret oder Nr. 47 aus *Hitman 2*. Das gilt größtenteils auch für Wachen und Zivilisten. Lediglich deren Routenführung sieht man aufgrund zu häufiger abrupter Richtungswechsel die geskriptete Vorlage an. Die Story wird vorbildlich durch Zwischensequenzen vor und nach jeder Mission erzählt, dank häufig eingestreuter

Wendungen (Entführung der Tochter, Ausrüstungsexperte Wilkes angeschossen) gestaltet sie sich äußerst spannend. Mehr dazu erfahren Sie im Extra-Kasten „Die Cutscenes“.

In dieser Form noch in keinem anderen Spiel zu sehen gewesen sind die von Ubi Soft „Soft Bodies“ getauften Effekte: Um Vorhänge, Seile oder Lampenkabel weicher und realistischer darstellen zu können, wurden sie mit einer Kollisionsabfrage versehen, so dass sie flexibel auf Berührungen reagieren, also einer Person oder einem Objekt (Dosen, Kugeln etc.) nachgeben. Die Folge sind Leuchten, die bei Beschuss pendeln, und Vorhänge, die sich je nach Wucht der Berührung mehr oder minder ausbeulen, um danach langsam wieder in ihre ursprüngliche Position zurückzufallen. Lediglich die Beschaffenheit der Stoffe wirkt etwas unnatürlich: Alle halb durchsichtigen Behänge, egal ob aus Stoff oder Plastik, glänzen übertrieben stark.

Nepper, Schlepper, Bauernfänger

„Der Glatzkopf da drüben ... äh, wie heißt er noch gleich ...“ – „Vyacheslav Grinko“ – „Genau, woher weißt du das?“ – „Aus dem PC-Games-Charaktere-Extrakasten!“ Hier erfahren Sie alles Wissenswerte über die wichtigsten Terroristen und ihre NSA-Pendants.



ANNA GRIMSDOTTIR

Die Kommunikationsexpertin hilft Sam oft mit Infos über Geheimpläne oder kleinen Hackerangriffen (zum Beispiel Stromausfälle). Ist schon in der ersten Mission von großem Nutzen.

YVACHESLAV GRINKO

Der Ex-Spetsnaz (Russische Elite-Einheit) ist jetzt Nikoladzes „Leutnant“ der russischen Mafia. Im Schlachthof in Yangon treffen Fisher und er aufeinander.

KOMBAYN NIKOLADZE

Der Milliardär hat sich dank seiner Finanzkraft zum georgischen Präsidenten erhoben. Außerst geschickter Politstratege, allerdings fragwürdige ethische Grundsätze.

VERNON WILKES, JR.

Sam braucht Waffen oder neue Gadgets? Sam muss nach einem erfüllten Einsatz abgeholt werden? Vernon Wilkes ist zur Stelle. Brandneue Ausrüstung und ein zuvorkommender Transport sind seine Spezialität.

PHILIP MASSE

Der Computerexperte ist für die Desinformations-Attacks der Georgier zuständig. Bezeichnet sich selbst als „Reinemachtrupp“ und macht sich häufig Sorgen um den legeren Umgang Nikoladzes mit wichtigen Daten.

LAMBERT

Sams Big Boss – er geht zwar etwas mit detaillierten Hintergrund-Informationen, vermittelt aber überlebenswichtige Hinweise. Kümmerst sich um den Kontakt zwischen NSA-Team und Agent.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Neun riesige Levels
- Umfangreiches Tutorial
- Fisher beherrscht 25 Moves
- Basiert auf Unreal-Engine
- Synchronsprecher von Nicolas Cage ist deutsche Stimme von Fisher
- Intuitive, einzigartige Steuerung
- Zwischensequenzen vor und nach jeder Mission
- 19 Waffen und Gadgets

Zahlen & Fakten

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Dark Project 2, Hitman 2
Entwickler:	Ubisoft
Vom gleichen Entwickler:	Rayman 3
Publisher:	Ubisoft
Adresse des Publishers:	Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0211/33800-228
Offizielle Website:	www.splintercell.de
Website des Publishers:	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.ubisoft.de
Beste Fansite:	http://www.splintercellplanet.de/
Telefon-Hotline:	Technik: 0180-5554938/Spieletipps: 0190-1210
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	27. Februar 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Drei CDs, Anleitung
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	18 Stunden

Im Wettbewerb

GRAFIK

	Dark Project 2	Hitman 2	Splinter Cell
Detailliertheit Spielwelt	60	82	91
Detailliertheit Objekte	59	88	90
Vielfalt der Spielwelt	71	87	89
Animation der Objekte	63	88	94
Effekte	58	80	92

SOUND

	Dark Project 2	Hitman 2	Splinter Cell
Musik	85	90	91
Soundeffekte	88	92	88
Simmen/Kommentar	84	87	89
	88	90	90

STEUERUNG

	Dark Project 2	Hitman 2	Splinter Cell
Bedienungskomfort/Navigation	76	85	88
Präzision der Steuerung	78	85	88
Übersichtlichkeit/Perspektive	81	85	89
	69	85	83

ATMOSPHÄRE

	Dark Project 2	Hitman 2	Splinter Cell
Spannung/Überschürungen	85	85	92
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	84	82	90
Story/Dialoge/Kommentare	71	87	95
Inszenierung	85	82	91
	73	85	90

SPIELDESIGN

	Dark Project 2	Hitman 2	Splinter Cell
Komplexität/Spieltheorie	80	82	88
Einsteigerfreundlichkeit	87	88	88
Erweiterbarkeit des Schwierigkeitsgrads	75	77	88
Verhalten der Computerfiguren	81	80	86
Innovation	84	78	83
	78	80	84

MEHRSPIELERMODUS

	Dark Project 2	Hitman 2	Splinter Cell
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-

TEST-AUSGABE:
WERTUNG:

	PGC 05/00	PGC 11/02	PGC 03/03
	79	85	90

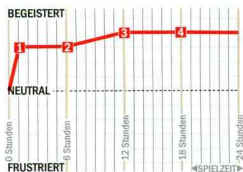
Pro & Contra

- Geniale Schatten-Effekte
- Buttermilde Animationen
- Enormer Detailliergrad
- Professionelle Synchronstimmen
- Dezentere Hintergrundmusik
- Realistisch anmutende Effekte
- Ergonomische Bedienung
- Perspektive nicht immer übersichtlich
- Sehr viele Zwischensequenzen
- Glaubwürdige Story
- Überraschende Wendungen während der Missionen
- Hilfreiches Tutorial
- Riesiges Spektrum an Lösungswegen
- Hoher Schwierigkeitsgrad auch auf „Normal“
- Quicksave in jedem Schwierigkeitsgrad möglich

WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Die Grafik ist der Wahnsinn, besonders die weichen Animationen sorgen für staunende Gesichter.



2 Es gibt unglaublich viele Möglichkeiten, man entdeckt immer wieder alternative Lösungswege.



3 Die Levelqualität steigert sich noch weiter, clevere Gegner und komplexere Aufgaben fordern.

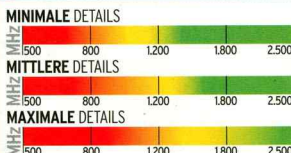


4 Immer noch nicht durch, gerade die letzten Missionen verlangen Ihnen alles ab.

Leistungs-Check



MINIMALE DETAILS



MAXIMALE DETAILS



WAS IST WAS? Technisch unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Optimal

PROZESSOR

Die Leistung hängt in Splinter Cell stark von der verwendeten CPU ab. In diesem Punkt ähnelt das Spiel den meisten anderen Titeln mit Unreal-Engine. Wenn Sie die Performance verbessern möchten, lohnt es sich laut unseren Messungen nicht, die Qualität der Schatten zu reduzieren. Der dadurch erzielte Leistungsgewinn bewegt sich selbst auf GeForce2 innerhalb der Messungsgenauigkeit (etwa 1 fps). Da Splinter Cell sonst kaum Möglichkeiten zur Entlastung des Prozessors bietet, bleibt nur das Aufrüsten Ihrer CPU übrig.

GRAFIKARTE

Ab einer GeForce3 sollten Sie sich in Splinter Cell keine Sorgen um die Performance machen. In 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit spielen Sie mit allen Details flüssig, vorausgesetzt Ihr Prozessor ist ebenfalls im grünen Bereich (siehe CPU-Leistungsbalken). Problematisch wird das Ganze nur auf Grafikkarten der Klasse 1 bis 2. Hier sollte man besser nicht mehr als 800x600 Bildpunkte wählen. Besitzer von GeForce4-Ti-/Radeon-9500/9700-Karten haben die Wahl zwischen höheren Auflösungen oder Kantenglättung.

RAM

128 MB
256 MB
512 MB
1.024 MB

Bei den Ladezeiten sind die Unterschiede zwischen 256 und 512 MB RAM deutlich spürbar. Die Verwendung von 1.024 MB RAM ist hingegen nur minimal schneller.

Nichtsdestotrotz ist die Grafik schlichtweg fantastisch und einer der wesentlichen Spannungsfaktoren, denn durch die Kombination statischer Lichtquellen und dynamischer Beleuchtung der Charaktere wirkt die Spielwelt sehr plastisch und man fühlt sich in die Umgebung integriert: Fast jede Lampe lässt sich zerschießen und gegenwärtige Patrouillen kann man anhand ihres Schattens schon um die Ecke errahnen.

Im Gegensatz zur Konsolenfassung dürfen PC-Agenten jederzeit speichern. Auf dem niedrigen Schwierigkeitsgrad ist das nachvollziehbar, aber zumindest im höchsten wäre ein Speichersystem mit festgelegten Speicher-Punkten (auf der Xbox etwa alle zehn Minuten) angebracht gewesen, denn im Moment wird man auf „Hard“ nicht ausreichend für Fehler bestraft, weshalb sich beide Modi kaum unterscheiden. Auch die Steuerung ist ge-



HIGH NOON Duell im Westernstil: Wer zieht zuerst? Unser Gegenüber hat in dieser für Splinter Cell untypischen Szene leider das größere Kaliber.

nau auf den PC zugeschnitten; zum Beispiel wird die Laufgeschwindigkeit per Mausrad geregelt. Sämtliche Moves sind präzise einsetzbar und im übersichtlichen Inventar findet man auf Anhieb den passenden Gegenstand. Eine kurze Eingewöhnungsphase ist zugegebenermaßen erforderlich, da die Third-Person-Kamera frei um die Spielfigur rotierbar ist.

Die Kameraführung sorgt leider oft für Unübersichtlichkeit, wenn Sie von einer erhöhten Position (besonders handelnd oder auf einer Leiter) nach unten schauen – dann verdeckt nämlich Sams Körper nahezu das gesamte Bild.

Trotz der oben angesprochenen Schönheitsfehler hat Kameraführung und Spieldesign (Speicherfunktion) macht

Splinter Cell einen ausnehmend durchdachten Eindruck. Hitman 2 ist in Sachen Atmosphäre und Abwechslungsreichtum keine Konkurrenz, das fast drei Jahre alte Dark Project 2 ist zwar ähnlich spannend, aber technisch völlig veraltet. Deshalb lautet die Devise für Action- und Schleich-Shooter-Interessierte: Kaufen!

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Noch hoffe ich, dass die Entwickler bei Ubi Soft einlenken und in der verbleibenden Entwicklungszeit einen „Nightmare“-Modus ohne Quicksave nachliefern.

Ich bin süchtig! Nach der Installation habe ich so lange am Stück gespielt, bis ich beim Gang zur Redaktionstoailette Halluzinationen von schwarz verumumten Gestalten an Kabelkanälen und Deckenrohren hatte. Kein Wunder, **Splinter Cell** erfordert volle Aufmerksamkeit – und das über Stunden. So vergisst man nicht nur schnell die Zeit und wichtige Termine (die Deadline für diesen Artikel zum Beispiel). Eins stört mich aber: Ich will gar nicht immer und überall speichern können, denn ohne das Sicherheitsnetz Quicksave geht man mit viel offeneren Augen durch die Karten und entdeckt deshalb weitere coole Lösungswege. Noch hoffe ich, dass die Entwickler bei Ubi Soft einlenken und in der verbleibenden Entwicklungszeit bis zum 27. Februar einen „Nightmare“-Modus ohne Quicksave nachliefern. Sonst muss ich wohl die Tasten aus meiner Tastatur hebeln, denn mit reiner Selbstdisziplin schaffe ich es nicht, der „Speicher-Versuchung“ zu widerstehen.

MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER



Während Sie diese Zeilen lesen, hangeln, schleichen und infiltrieren zahlreiche namenlose Fishers irgendwo da draußen.

Gibt es ihn oder gibt es ihn nicht? Was **Splinter Cell** für mich so unheimlich packend macht, ist das realistische Szenario. Ich schlüpfte nicht in die Rolle eines Superhelden mit wahnwitzigem Waffenarsenal in der Hosentasche. Nein, die NSA gibt es und auch Informationen über die Existenz des Third-Echelon-Projektes drangen Ende der Neunzigerjahre an die Öffentlichkeit. Sam Fishers Ausrüstung scheint zwar auf den ersten Blick aus den 007-Labors zu kommen, aber Multifunktions-Anzug, F-2000-Gewehr, Kamera-Projektile oder Multispektral-Sichtgeräte sind keine Fantasie. Agenten-Schleich-Spiele hat es schon viele gegeben, aber eben keines, das derart glaubwürdig war. Dazu trägt auch die fantastische Grafik bei, die das Schattendasein eines Top-Agenten in bislang ungeahnter Qualität in Szene setzt. **Splinter Cell** ist für mich eines der innovativsten Spiele der letzten Jahre – innovativ, weil so konsequent realistisch.

TESTURTEIL SPLINTER CELL

90

ENTWICKLER Ubi Soft Montreal

ANBIETER Ubi Soft

PREIS Ca. € 45,-

TERMIN 27.02.2003

USK Ab 16 Jahren

SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSRAD Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1

Netzwerk: -

Internet: -

1 Sp./Packung

TESTZENTRER Test umgelegt

Prozessor in Megahertz:

800 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB

Grafik-Chip-Klassent:

Low End Standard High End

PRO & CONTRA

Geniale, stimmige Grafik

Hervorragende Soundkulisse

Packende Storypräsentation

Realistisches Szenario

Fehlende unübersichtliche Perspektive

GRAFIK 93%

SOUND 91%

STEUERUNG 89%

ATMOSPHÄRE 92%

SPIELEDISIGN 88%

MEHRSPIELER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie HITMAN 2 oder DARK PROJECT 2 mochten.

➔ HEI\$\$: DIE\$E\$ \$PIEL GIBT\$ AUCH FÜR LAU.

Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu auf Seite 122 oder unter <http://abo.pcgames.de>

Games



Battlefield 1942 The Road to Rome

Mit dem Add-on wird der Mehrspieler-Hit endgültig zum simulierten Weltkrieg: **Mit neuen Waffen und Vehikeln** geht es auch in Italien rund.



F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8

F9 F10 F11 F12

288 181

Triggerhappy DVB-GS Daniele Francis
Triggerhappy Division James James Madson
Triggerhappy Division James James Madson
Cline David DVB-GS James Madson
Bertram David DVB-GS James Madson
Bertram David DVB-GS James Madson



NAHKAMPE Das leichte italienische Maschinengewehr hat vor allem auf kurze Entfernung ordentlich Wumms.

Der Zweite Weltkrieg ist seit bald 60 Jahren Geschichte und noch immer ringen täglich Tausende um die Schlachtfelder in Europa, Nordafrika und Fernost – im Internet. **Battlefield 1942** heißt der Einberufungsbefehl für Online-Soldaten, der sie als Teil der Achsenmächte und Alliierten in Teams gegeneinander antreten lässt. Wie der Name schon andeutet, führt das Add-on **The Road to Rome** den Spieler nach Italien, wo sich nun auch einheimische und französische Truppen an berühmten Schauplätzen wie dem Kloster Monte Cassino oder Anzio gegenüberstehen. Insgesamt sechs neue Karten stehen zur Auswahl, die alle Spielmodi vom Sturmangriff bis zum Team-Deathmatch abdecken. Das abwechslungsrei-



BF-110 Der deutsche Jagdbomber und sein britischer Konterpart Mosquito vergrößern die Luftstreitkräfte.

ABWEHR Fest installierte Kanonen helfen bei Verteidigungsaufgaben. Diese deutsche Pak sichert Monte Cassino.



Die neuen Fahr- und Flugzeuge

Alliierte



M3 Grant

Der Vorgänger des Sherman-Tanks verfügt über eine durchschlagskräftige, aber wenig bewegliche 75-Millimeter-Kanone und einen drehbaren, aber weniger starken Geschützturm.



M3 GMC

Dem aus dem Hauptprogramm bekannten Halbkettenfahrzeug haben die Programmierer eine schnell ladende Panzerabwehrkanone spendiert. Allerdings ist das GMC nur leicht gepanzert.



Mosquito

Ein leichter Jagdbomber der Briten, der sein fehlendes Heckgeschütz durch vergleichsweise hohe Wendigkeit ausgleichen sucht. Für Jagdflieger leider den noch leichte Beute.

Achsenmächte



M11-39 Carro Armato

Das Gegenstück zum amerikanischen Grant verfügt ebenfalls über ein beinahe starrs Hauptgeschütz und eine drehbare Maschinengewehrkanone, die vor allem Flieger fürchten lernen.



StuG III

An allen Fronten präsent, zeichnete sich das deutsche Sturmgeschütz durch seine Einfachheit aus. Die starke, aber kaum schwenkbare Kanone macht es aber nur in der Defensive stark.



Bf-110

Im Duell einem Jagdflugzeug unterlegen, stellt der Zerstörer dennoch eine gute Kombination von Bodenangriffsfähigkeit und schwerem Jäger dar. Besitzt ein leichtes MG am Heck.

che Terrain sorgt für interessante Gefechte. Da stürmen die Alliierten verbissen gegen das schwer befestigte Bergkloster auf Cassino an, da gibt es Artillerieduelle über den Fluss bei Monte Santa Croce, da springen britische Fallschirmjäger als Teil der Operation Husky über der Küste ab – eine Art Mini-D-Day auf mediterrane Art. Sämtliche Maps sind gut ausbalanciert und grafisch aufwendig gestaltet; das ohnehin schon hohe Niveau der Original-Karten wird stellenweise

noch übertroffen. Wie es sich für ein richtiges Add-on gehört, darf neue Ausrüstung für tüchtig auch nicht fehlen: Neben Infanteriewaffen wie der britischen Sten-Maschinenpistole, dem italienischen Gegenstück Breda Model 30 und Bajonetten für die Karabiner der Pioniere sowie stationären Anti-Tank-Geschützen für die US-Armee und die Wehrmacht haben die Entwickler vor allem den Flug- und Fuhrpark erweitert – mehr dazu im Extrakasten weiter oben.

Spielerische Neuerungen gibt es dagegen leider keine, dafür sind alle bisherigen Patch-Verbesserungen eingeflossen. Bislang ist es noch nicht möglich, mit installierter Erweiterung an Internet-Parteien teilzunehmen, die mit dem Hauptprogramm gestartet wurden. Beheben soll dies das bereits angekündigte Update auf Version 1.3. Außerdem versprechen die Macher erweiterte Teamkiller-Strafen, schnellere Ladevorgänge und weniger Lags.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
THE ROAD TO ROME

ENTWICKLER Digital Illusions
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 15,-
USK Ab 16 Jahren
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 64
Internet: 64 1 Sp./Packung

TESTENTSCHEIDUNG
Prozessor in Megahertz:
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassifizierung:
PRO & CONTRA
Neue, sinnvolle Ausstattung
Neue Maps für jeden Geschmack
Alle Bugfixes enthalten
Spielrisiko nicht verbesser
Solo-Modus nicht verbesser

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
ATMOSPHERE
SPELDESIGN
MEHRSPIELER
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie UT 2003 oder TRIBES 2 mochten.

86

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Eine rundum lohnenswerte Investition für Battlefield-Veteranen

Zwar fahren die Entwickler von Digital Illusions nur das Standardprogramm auf der **Road to Rome**. Ich hätte mich beispielsweise über eine erweiterte Solokampagne und intelligentere Bots gefreut. Oder über ein Realismus-Upgrade, das die teils unsichtbar wirkende Spielphysik verbessert. Aber die sechs neuen Schlachtfelder lassen mehr als genug Raum, um sich die nächsten Wochen wieder mal so richtig im Internet auszutoben. Und insbesondere die beiden Jagdbomber und ihre deutsche Sturmgeschütz sind eine herausfordernde, willkommenen Abwechslung zu den bekannten Waffen. Wer **Battlefield 1942** immer noch regelmäßig spielt, braucht das offizielle Add-on unbedingt, zumal 15 Euro nicht die Welt sind und die bislang erhältlichen Fan-Erweiterungen den Spielspaß des Hauptprogramms noch nicht erreichen.

OkaySoft service
» Vorbestellservice
» US & UK uncult Importe
» bis 15:30 Sofortversand
» cut / uncult - Info
OkaySoft online
» Topaktuell
» Termine
» Lagerstatus
» Hintergrund-Storys
» ohne Cookies
OkaySoft shop-mailer
» Eingangsbestätigung
» Versand-Bestätigung
» Terminverschiebungen

bei Teilen die mitX gekennzeichnet sind legen wir jeder Lieferung Informationen zur UNCUI Konfiguration bei

OKAYSOFT
S P I E L E V E R S A N D

14 JAHRE INDEPENDENT
SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax - 1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Age of Empires 2 Gold	DV 26.90	Colossus: Outbreak	DV 8.40	The Sims Deluxe Ed.	DV 45.90	Hearts of Iron	DV 42.50	Need for Speed 6	DV 39.90	Am 43 SRX Assault of Fortune 2	DV 39.90	Unreal II	DV 39.90
Age of Mythology	DV 47.50	Conqueria 4	DA 22.50	Tierisch gut drauf	DV 22.25	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	DV 36.50
Age of Mankind 2	DV 11.90	Counter 3	EV 12.90	Warrior 2	EV 4.1	Highland Warriors	DV 39.90	One Lives forever 2	DV 39.90	Soldiers of Anarchy	DV 36.50	THAWARX	D

Sharp Shooter



FIES Abgeschossene Kugeln prallen von Wänden ab und sind somit eine doppelte Gefahr.



SCHNELL! An der Wand leuchtet das Tretminnen-Extra auf. Wer es zuerst abschließt, kriegt den Bonus.

Micky-Maus-Stimmen und Comic-Grafik: Sharp Shooter ist Action light.

Zwei übergewichtige Monster stehen sich in einer Arena gegenüber. Dazwischen klappt ein Abgrund. Der vorne im Bild sind Sie. Sobald ein (offenbar kastrierter) Moderator mit schriller Stimme „Fight“ krächzt, kann es losgehen: Mit den Cursor-Tasten lenken Sie die lustig wackelnde Spielfi-

gur vorsichtig über den begrenzten Raum, um den gegnerischen Schüssen auszuweichen. Mit der Maus zielen und feuern Sie dicke Kugeln ab, um den Kontrahenten gegenüber in den Abgrund zu schubsen. Gelegentlich leuchten an der Seite Icons auf. Wer selbige trifft, kriegt Bonusan-

griffe zur einmaligen Benutzung spendiert: Dreifachschuss, Bumerang oder Grante mit Flächenschaden und mehr. Sie merken schon: Das Spielprinzip ist so einfach, dass es auch jene sofort kapieren, die beim Einschulungstest aus fester Überzeugung heraus das Dreieck für einen Würfel hielten. Und: Es macht sogar richtig Spaß! Zumindest für eine halbe Stunde lang, dann ist fürs erste die Luft raus. Macht aber nichts, denn die nächste Mittagspause kommt bestimmt ... THOMAS WEISS



PUNCHING BALL Auch ohne Schwert streckt Mathieu den bewaffneten Angreifer schnell nieder. Leider sehen die Texturen sehr unnatürlich aus.



SCHNEHEILIG Colin verkündet seinem Herrn die Vergehen des Tempeliers Jacques, der nach sanfter Folter-Befragung die Ketzerei zugegeben hat.

Inquisition

Wütende Inquisitoren und legendäre Schätze - tauchen Sie ein ins tiefste Mittelalter.

Eigentlich sollte ein Taschendieb nicht ein Problem für Mathieu darstellen. Aufgrund eines tölpelhaften Fehlers wird er trotz-dem erwischt, auch eine Flucht durch die Pariser Straßen des 14. Jahrhunderts kann ihn nicht mehr retten: Er wird in Le Châlet festgesetzt. Beim Ausbruch und den darauf folgenden Abenteuer lenken Sie die Geschichte Mathieus aus der Third-Person-Perspektive. Kleinere Rätsel können mithilfe der stetig wachsenden Diebestalten gelöst werden; man muss etwa einen Wärter ablenken, um sich dann hinter seinem Rücken vorbeizuschleichen. Die düstere Story wird durch häufige Zwischensequenzen mit gu-

ten Synchronsprechern erzählt (glaubwürdige Stimmen der Charaktere). Weniger atmosphärisch sind die eigentlichen Spielparts: Die Dungeons und Landschaften sehen zwar mittelalterlich, leider aber auch etwas steril aus; es fehlen belebende Elemente und abwechslungsreichere Texturen. Außerdem kommt kein Diebes-Feeling wie bei Dark Project auf, weil man auch ohne Waffen gegen Ritter im offenen Kampf gewinnt und die päpstlichen Schergen auf Geräusche kaum reagieren. Schlafende wachen beispielsweise nicht mal auf, wenn man auf ihnen rumtrampelt. Trotzdem ein unterhaltsames Ritter-Spektakel.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL SHARP SHOOTER

ENTWICKLER Nemorosoft
ANBIETER Astragon
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 2 Internet: 2 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
500 1000 2000
Arbeitsspeicher:
256 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Lumen

PRO & CONTRA

- Einfaehes Spielprinzip
- Lustige Grafik
- Verfügbare Musik
- Lange Nachladezeiten
- Kein Langzeitpaß

GRAFIK 61%
SOUND 60%
STEUERUNG 64%
ATMOSPHÄRE 56%
SPIELDESIGN 59%
MEHRSPIELER 61%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie PONG oder WORMS mochten.

59

TESTURTEIL INQUISITION

ENTWICKLER Flashpoint
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung Internet: -

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
500 1000 2000
Arbeitsspeicher:
256 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Lumen

PRO & CONTRA

- Stimmungsvolle Outcomes
- Geheimnisvolle Story
- Gute Synchronstimmen
- Zu sterile Grafik
- Übertrieben einfache Kämpfe

GRAFIK 57%
SOUND 71%
STEUERUNG 62%
ATMOSPHÄRE 73%
SPIELDESIGN 67%
MEHRSPIELER 6%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie VAMPIRE oder DARK PROJECT mochten.

64

3D Missile Madness



ACHTUNG! Fleck von rechts!
Oh, war ein Gegner.

Schockierend: PC Games enthüllt
intime Geständnisse von Test-
Redakteuren.

Ja, wir gestehen: Wir haben **3D Missile Madness** nicht durchgespielt. Genaue gesagt, betrug die Spieldauer sogar nur etwa drei Minuten. Was aber auch völlig ausreichend ist angesichts der Tatsache, dass dieses Machwerk vermutlich schon vor zehn Jahren als müder *Defender*-Klon in den Papierkorb gewandert wäre. Für die Jüngeren unter Ihnen: *Defender*, das war das vor 20 Jahren revolutionäre Ballerspiel, bei dem das Raumschiff nicht nur von rechts nach links oder umgekehrt, sondern – man höre und staune – frei in beide Richtungen fliegen konnte, um Gegner mit Laserstrahlen zu rösten. Nun wurde diese spritzige Idee seitdem etwa 1.473 Mal recycelt. Aber: Vermutlich war jeder einzelne Klon besser als dieser. Die Grafik ist grottig, die Kollisionsabfrage ungenau, die Steuerung ungenügend. Wie jemand die Frechheit besitzen kann, für so einen Müll Geld zu verlangen, ist ein Rätsel. Zumal es gerade

von *Defender* im Internet so viele gute, kostenlose Ableger gibt. Interessiert jemanden, dass das 3D im Titel einzig die Tatsache umschreibt, dass jeder Level drei Ebenen hat? Nein?

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL 3D MISSILE MADNESS

ENTWICKLER

Cosmi

ANBIETER

Kellias

PREIS

Ca. € 16,-

TERMIN

Erfülllich

USK

Ohne

SPRACHE

Deutsch

ZIELGRUPPE

Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1

Netzwerk: -

Internet: -

1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

200 1000 2000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost Standard High-End Linux

PRO & CONTRA

Kurze Installationsdauer

Schnell deinstalliert

Macht keinen Spaß

Sieht nicht gut aus

Kostet Geld

GRAFIK

2%

SOUND

12%

STEUERUNG

10%

ATMOSPHÄRE

1%

SPIELEDISIGN

5%

MEHRSPIELER

5%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DEFENDER** oder **SPACE INVADERS** mochten.

4



**ab 13.02.2003
nur im Kino!**



www.dragonballz-film.de



SCHALTERGEWIR In diesem Level können gleich fünf Schalter betätigt werden.

SCHIEBELWELT Diese Fabrik sieht auf den ersten Blick schrecklich kompliziert aus.

Toy Factory

Das gibt es nicht nur bei Impossible Creatures: rote Entenköpfe mit grünem Bärenkörper.

Machen wir uns nichts vor: Kinder lieben Weihnachten nicht nur, weil alle so lieb zueinander sind und Glühwein schlürfen. Nein, Kinder sind heiß auf die Geschenke. Doch was tun, wenn wenige Tage vor Weihnachten die Regale der lokalen Spielzeugläden einen auf DDR-Staatssäckel machen? Genau, selbst produzieren. In 40 Levels muss die Spielzeugfabrik am Stadtrand zunächst wieder auf Vordermann gebracht werden. Leider beschränken sich die Eingriffsmöglichkeiten auf simples Schalterlegen und das Manövrieren der Wagen am unteren Bildschirmrand. Wesentlich interessanter ist der Aufbau-Part: Per Editor kön-

nen beliebig viele eigene Fabriken erstellt werden. 16 verschiedene Teile stehen dafür zur Verfügung, unter anderem sechs Rohrelemente, ein Verpacker und ein Kombinerer, mit dem die ungewöhnlichsten Kreationen geschaffen werden können, zum Beispiel ein Roboterkopf im Blumentopf. Größter Lapsus: Es fehlt jegliches Spielziel (keine Punkte für Konstruktion, kein Wirtschaftsteil). Man kann zwar Levels mit anderen Spielern tauschen, da allerdings aufgrund der mangelnden Interaktionsmöglichkeiten auch kompliziert anmutende Aufgaben nicht schwer zu lösen sind, fehlt schnell der Reiz weiterzubauen.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
TOY FACTORY

ENTWICKLER Fakt Software	ANBIETER Pepper Games
PREIS Ca. € 15,-	TERMIN Ermittlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE
Einstieger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Individuell

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: -

Netzwerk: -
1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
200 1000 2000
Arbeitsspeicher:
128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Latent

PRO & CONTRA

- Einfache Steuerung
- Unendlich viele Levels möglich
- Unspektakuläre Grafik
- Keine Spielteile
- Kaum Abwechslung im Einzelspiel

GRAFIK 41%

SOUND 33%

STEUERUNG 52%

ATMOSPHÄRE 37%

SPIELDESIGN 35%

MEHRSPIELER -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **LEMMINGS REVOLUTION** oder **PINGUS** mochten.

39

Sven Zwø XXL



ALIENS EXIST Wenn Sie schon immer geahnt haben, dass Sie als Kind von Aliens entführt wurden und an Ihnen herumexperimentiert wurde: Hier haben Sie den Beweis.

Schäffchenzählen mal anders: Der Zottel-Casanova Sven Bømwøllen kehrt zurück.

Sven: Junger Mann, abgeleitet von Svein (altnordisch). Sehr passend, denn das schwarze Schaf Sven stellt in seinem zweiten Abenteuer wieder jede Menge „Sveinereien“ mit paarungswilligen Wollknäueln an. In 65 Levels, aufgeteilt in sieben Episoden, zeigt Sven, dass er auch nach den Anstrengungen des ersten Teils noch

voll im Saft steht. Neben den altbekannten Gegnern Lars Einnicken und dessen Hund Wotan entpuppen sich nämlich auch die garstigen Aliens und Lars' Enkelin Bromse als Verfechter des Coitus interruptus. Optik und Spielprinzip haben sich kaum geändert, nach wie vor bespringen Sie mit dem schwarz getönten Wonnepropfen jedes paarungswillige Schaf, um Punkte zu ergattern. Sonst wurden lediglich ein paar Extras hinzugefügt, zum Beispiel Supergeschwindigkeit oder Stinkepilze. Die neuen Stellungen sind allerdings wirklich ausgefallen (etwa Sven als Spanier mit Kastagnetten im Flamenco-Rhythmus) und witzig animiert. Der größte Kritikpunkt von *Sven 1* bleibt leider bestehen: Für mehr als 20 bis 30 Minuten am Stück macht es kaum Spaß, dafür wiederholen sich Spielablauf und Landschaftsgrafik zu oft.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
SVEN ZWØ XXL

ENTWICKLER Phenomenia AG	ANBIETER Phenomenia AG
PREIS Ca. € 10,-	TERMIN Ermittlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE
Einstieger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: -

Netzwerk: -
1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
400 1000 2000
Arbeitsspeicher:
128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Latent

PRO & CONTRA

- Witzige Animationen
- 65 Levels
- Schneller Einstieg
- Nur sieben Landschaftsgrafiken
- Keine Langzeitmotivation

GRAFIK 43%

SOUND 59%

STEUERUNG 52%

ATMOSPHÄRE 44%

SPIELDESIGN 41%

MEHRSPIELER -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SVEN BØMWØLLEN** oder **MOORHUHN** mochten.

38

Island Xtreme Stunts



MEEP, MEEP! Im Lego-Mobil durch Lego-Island flitzen. Ein Traum!

Wie GTA 3, aber harmlos: Als gelber Lego-Stuntman machen Sie Lego Island unsicher.

Alles, was Lego-Figuren von sich geben, wenn sie aus 20 Meter Höhe auf einen Steinboden aufschlagen, ist ein lautes „Klack!“. Deswegen sind die kleinen Plastikknirpse perfekte Stuntmen: Sie verlieren nie die Fassung, verziehen auch dann nicht das Gesicht, wenn es brenzlich wird, und halten eben verdammt viel aus. In **Island Xtreme Stunts** lenken Sie Pepper, den Colt Seavers unter den Gelbköpfen, durch Lego-Island. Er fährt über Hindernisparcours, vollführt Sprünge mit seinem Bike oder ist mit dem Boot auf dem Wasser unterwegs. Außerdem hüpfert er mit dem Skateboard auf Treppengeländern herum, knallt gegen Mauerstücke, rammt Trucks frontal und tut sich einfach nicht weh. Für jeden erfolgreichen Stunt kriegen Sie Punkte. Währenddessen versucht Konkurrent Steinbrecher, Ihre Tricks ganz alt aussehen zu lassen. Größter Feind aber ist die Kamera: Müssen Sie nach vorne fahren,

zeigt die lahme Perspektive meistens nach hinten – und umgekehrt. Zwar lässt sich die Sicht mit der Maus justieren, aber in der Praxis funktioniert das nur, wenn Sie über vier Arme verfügen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL ISLAND XTREME STUNTS

ENTWICKLER
Silicon Dreams
PREIS
Ca. € 35,-
USK
Ohne
ZIELGRUPPE
Einsteiger

ANBIETER
Electronic Arts
TERMIN
Einfachlich
SPRACHE
Deutsch

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: -
Netzwerk: -
1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:

450 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-End Standard High-End Low-End

PRO & CONTRA

Putzige Lego-Figuren

Abwechslungsreich

Katastrophale Kamera

Übersensible Steuerung

Nervige Dudesmusik

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **LEGO STUNT RALLY** oder **TONY HAWK'S PRO SKATER 2** mochten.

40

RECORDING & SYNTHESIZER
E-Mail: pcgames@musik-produktiv.de

24-Stunden-
Bestell-Hotline:
01 80-50 52 105

Der Megaladen

MUSIK
PRODUKTIV

Fuggerstraße 6 · 49479 Ibbenbüren
ÖFFNUNGSZEITEN: Mo. - Fr. 10.00 - 18.00 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr · langer Sa. 10.00 - 16.00 Uhr

20.000 Instrumente · 10 Fachabteilungen · über 4000m² Verkaufsfläche

RECORDING & SYNTHESIZER

steinberg
Virtual Guitarist 2 "Electric Edition"
bietet 29 neue Player und eine riesige Bandbreite an weiteren Sounds, Styles, Gitarren, Verstärkern und Effektboard incl. Wah, Chorus, Flanger, Phaser, Delay und Reverb.
Best.-Nr.: 100000843
€ 229,-

MASTERKEYBOARDS

Ediol PC30 Masterkeyboard 32 Tasten, progr. Fader+Potis, USB
Best.-Nr.: 999939243 249,-
Ediol PC50 Masterkeyboard 49 Tasten, progr. Fader+Potis, USB
Best.-Nr.: 999939244 299,-
Evolution MK 225 C Midi-Masterkeyboard 25 Tasten USB
Best.-Nr.: 5127009 140,-
M-Audio Oxygen8, USB, 25 Tasten, 8 Controller
Best.-Nr.: 5303075 129,-
Miditech Midistart, 49Keys/ 2Wheels/ SubD/ Softw. o. Netzteil
Best.-Nr.: 5135004 85,-

USB AUDIO/CONTROLLER

Audio/Control U-Control UC-16, USB Controller/ 16 Potis
Best.-Nr.: 5127010 119,-
Tascam US-224 USB Controller 24bit Stereo I/O
Best.-Nr.: 9103278 319,-
M-Audio Audiosport Quattro, 4x4 USB Audio
Best.-Nr.: 5303073 359,-
M-Audio Audiosport DUO, USB Audio/ SPDIF 24bit/ 96k
Best.-Nr.: 5303072 399,-
Ediol UA20, USB-Audio + Midi, 24bit
Best.-Nr.: 9110082 239,-
Ediol UA1-D(nur digital), USB Audio, Stereo
Best.-Nr.: 9110069 119,-
Ediol UA1-A(nur analog), USB Audio, Stereo
Best.-Nr.: 9110070 109,-

MIDI-INTERFACES

Midi Adapter 15-polig Midi In/Out, PC-Soundcards, Gameport
Best.-Nr.: 5209403 23,-
M-Audio MidiPort 2x4, 2 In/4 Out, USB
Best.-Nr.: 10000811 135,-
M-Audio MidiPort 4x4, USB Midi Interface 4 In/4 Out
Best.-Nr.: 5303064 139,-

steinberg

Halion String Edition Vol.1

Mit der HALION-String Edition liefert Steinberg ein Streicher-Ensemble mit Sektionen aus 8 Kontrabässen, 10 Cellos, 12 Violas und 16 Violinen in je zwei kombinierbaren Varianten. Im Lieferumfang enthalten ist ein eigenes controller-VST- und DirectX-kompatibles HALION String Player.
Best.-Nr.: 10000907

€ 374,-

Ediol UM-2E, 2 In/2 Out, USB
Best.-Nr.: 5103228 69,-
Ediol UM-550 5x5 USB Midi-Interface Hardware
Best.-Nr.: 5103243 299,-
HARDDISKRECORDING
Terratec EWX2496 Analog I/O Digital I/O opt.
Best.-Nr.: 5508016 174,-
Terratec DMX 6-Fire (5.1)
Best.-Nr.: 5508018 239,-
Terratec EWS-88MT 8Kanal AD/DA 24/ 96kHz
Best.-Nr.: 5508009 355,-
M-Audio Delta Audiophile 2496 PC & Mac/ Midi/ St I/O
Best.-Nr.: 5303066 195,-
KOPFHÖRER-VERSTÄRKER
Samson CH 70 DJ geschlossen
Best.-Nr.: 9540019 59,-
Samson CH 700 geschlossen
Best.-Nr.: 9540020 75,-
Sennheiser HD-25 SP
Best.-Nr.: 9604008 89,-
Sony MDR-V500DJ
Best.-Nr.: 9613009 111,-
Behringer HA 4600 Powerplay Pro Kopfhörerverstärker
Best.-Nr.: 9503116 125,-

steinberg

D'cota

Die Power von drei verschiedenen Sound Synthesen in der kompakten Bearbeitungs-umgebung eines einzigen Synthesizers. Dreifache FX Sektion mit Distortion, Modulation und Delays. Features: 8-fach multitrack mit bis zu 128 Stimmen, 4 Stereo Ausgänge, 3 verschiedene Synthesen (Advanced Analog, Spectrum und Wave Impulse).
Best.-Nr.: 100001435

€ 239,-

PRODUCING/STUDIO

Korg Kaoss Pad II
Best.-Nr.: 5102139 444,-
Zoom ST-224 Desktop-Sampler, Smart Media
Best.-Nr.: 9528003 345,-
Behringer MX-602A Kompaktmixer 6 Kanäle
Best.-Nr.: 9503105 69,-
Behringer MX-802A 8-2 Mixer 4 MIC-In Mixer
Best.-Nr.: 9503066 99,-
M-Audio Audio-Buddy Mic-Preamp 2-kanalig/ Phantom.
Best.-Nr.: 5303042 119,-
Hitec Audio Pre 1, 1-kanaliger Mic-Preamp, Phantom.
Best.-Nr.: 999939234 99,-
Zoom RFX-1000 Multieffectprozessor Soundperks
Best.-Nr.: 9528007 149,-
Samson C-01 Kondensator Mikrofon Großmembran
Best.-Nr.: 9540013 89,-
Hitec Audio FAT 1 Studiogroßmembran-mikrofon
Best.-Nr.: 9612089 99,-

Online shop:

www.musik-produktiv.com

Anarchy online

DIE NEUE WELT



"Massive Multiplayer",
gleichzeitig mit mehreren
Tausend Usern online
treffen und spielen.

Das Game zum spielen
in Orgs, Teams und auch
als Einzelspieler.

- Vollversion auf Heft CD -

**30.000 Jahre in der Zukunft, auf dem Planeten Rubi-Ka
wütet ein Kampf zwischen dem herrschenden
Omni-Tek Konzern und rebellierenden Clans!**

www.anarchy-online.de/pcgames



- Jetzt kostenlos online testen! -

ABENTEUER

Rollenspiele Adventures



Runaway: A Road Adventure

Die PC-Games-Leser sind sich einig: Point&Click-Adventures gehören noch lange nicht zum alten Eisen - dass 97 % der Befragten Runaway weiterempfehlen, spricht für sich. Vor allem die Grafik mit ihrem Mix aus gezeichneten Hintergründen vor denen sich 3D-Charaktere bewegen wurde allenthalben gelobt.

Auch die spannende Geschichte des Road Movies um Mafiosi und das Geheimnis eines mysteriösen Kruzifixes wurde begeistert aufgenommen. Bemängelt wurden hingegen die kurze Spieldauer sowie diverse Stellen, an denen es unumgänglich ist, wiederholt Objekte zu durchsuchen oder erneute Gespräche zu führen.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Ich hoffe wir hauchen dem Genre neues Leben ein.“

PC Games: Seid Ihr mit dem Abverkauf von Runaway zufrieden oder hättet Ihr höhere Verkaufszahlen erwartet?

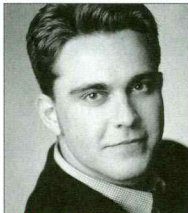
Fichtelmann: „Wir sind sehr zufrieden. Unsere Erwartungen sind übertroffen worden. Runaway ist zusätzlich ein Longseller und wir werden sicher noch viel Spaß damit haben.“

PC Games: War es wirklich nötig, den Spieler für das Lösen einiger Rätsel zum mehrmaligen Durchsuchen von Objekten zu zwingen?

Fichtelmann: „Na klar. Warum nicht - dieser Punkt ist häufig kritisiert, aber auch genauso häufig gelobt worden, weil er die Rätsel und das Abenteuer etwas schwieriger gemacht hat. Logisch war es in jedem Falle. Das ist wie im Leben: Manchmal wichtig und kaum beachtetes Detail wird im nächsten Moment sehr wichtig.“

PC Games: Warum sind die Zwischensequenzen teilweise derart „verschommen“ und qualitativ unterschiedlich?

Fichtelmann: „Das Produkt war ursprünglich an eine reichweitenstarke Hardware-Ausstattung des spanischen Marktes angepasst. Die techni-



CARSTEN FICHELTMANN von dtp holte Runaway nach Deutschland.

schon Anforderungen waren sehr niedrig angesetzt. Die Erstellung einer Version, in der alle Zwischensequenzen hochauflösend sind, hätte noch einige Monate länger gedauert. Wahrscheinlich hätten wir es dann nicht mehr finanzieren können. Zukünftig möchten wir diesen einzig ernsthaft kritisierten Punkt verbessern. Wir denken auch dar-

über nach, eine Special Edition herauszubringen, in der die Zwischensequenzen in Topqualität vorliegen.“

PC Games: Wie seht Ihr die Zukunft des Adventure-Genres?

Fichtelmann: „Ich habe selbst immer Adventures gespielt und will es auch in Zukunft tun. Ich hoffe, dass wir dem Genre neues Leben einhauchen konnten. Natürlich möchten wir auch Spieler zurückgewinnen, die nur noch Strategie, Simulation oder Rollenspiele spielen. Mit Adventures sind wir doch alle irgendwie aufgewachsen. Jeder sollte Runaway einmal ausprobieren. Wenn er dann immer noch keine Adventures mag, muss er halt andere Genres spielen.“

PC Games: Gibt es bereits konkrete Pläne für eine Fortsetzung und wenn ja, wie sehen diese aus?

Fichtelmann: „Es wird offen über einen Nachfolger gesprochen. Es gibt auch einen Berg an Ideen. Und diese Ideen und Storys spinnt man weiter. Aber noch ist nichts konkret. Ich will auf jeden Fall wissen, wie es weitergeht...“

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2+
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELEDISIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	3+

Quelle: Umfrage unter 1000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Runaway weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Spannende Geschichte
2. Tolle Musik
3. Gelungene Synchronisation
4. Grafik im Comic-Stil
5. Verzicht auf 3D-Grafik

1. Vergleichsweise kurze Spieldauer
2. Stellenweise zu abgedrehter Rätsel
3. Mehrmaliges Durchsuchen von Objekten
4. Qualitativ schlechte Zwischensequenzen
5. Gena zu wenig ins Spiel eingebunden

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTOPH SCHULZ, 18, Schüler aus Schorndorf: „Runaway ist nach dem mäßigen Adventures der letzten Zeit wie Syberia oder Simon 3D endlich wieder ein gelungenes Spiel! Wundervolle Grafiken, sympathische Charaktere, fesselnde Rätsel und eine spannende Geschichte. So etwas hat sich der Adventure-Freund seit langem gewünscht. Runaway ist ein Muss für jeden Spieler!“

RENÉ NIPPA, 21, Student aus Oldenburg: „Adventure-Fans haben lange auf dieses Spiel gewartet und geiztet und wurden nicht enttäuscht! Runaway ist der beste Beweis dafür, dass das Adventure-Genre lebt... und weil Das Spiel zeichnet sich durch seine Grafik und die tolle Atmosphäre aus. Da können auch kleinere Schritzer wie etwas unausgewogene Rätsel nicht weiter.“

STEFFEN KRÜGER, 16, Schüler aus Berlin: „Leider ist Runaway relativ schnell durchgespielt. Profis werden bereits nach einem Wochenende die Endsequenz sehen können. Nichtsdestotrotz ist Runaway ein ausgezeichnetes Adventure. Die Grafik ist schick, und die Story spannend. Wer Adventures mag oder kennen lernen möchte, dem sei Runaway wärmstens empfohlen.“

TORBEN STRAKA, 18, Schüler aus Felsberg: „Runaway ist einfach eine nette Abwechslung zum heutigen Ego-Shooter-Eierlei, mer allerdings nicht! An der Klasse eines Monkey Island nicht es bei weitem nicht her. Dementsprechend ist der Erfolg wahrscheinlich auf die lebende Konkurrenz zurückzuführen - dennoch beweist Runaway, dass Adventures nicht tot sind!“

BUH! Die Taschenlampe spendet karges Licht. Dämonen tauchen meist aus der Dunkelheit auf. Nur das Knistern des Radios warnt vor Monstern.



Silent Hill 2 - Director's Cut

Der Nebel in Silent Hill 2 ist so dicht wie die Atmosphäre des Spiels. Doch unlogische Rätsel verhindern den Durchbruch in höhere Wertungsregionen.

Einst war Silent Hill ein wahrer Kurort, heute ist es eine Geisterstadt: Lautlos versunken im Dämmerlicht erscheinen die heruntergekommenen Holz- und Betonbauten. Eine dicke Nebelglocke liegt schwer auf allem. Die Umgebung wirkt

farbarm, körnig und surreal wie in einem Albtraum. Aus Silent Hill kommt der Brief einer Toten, der Ehefrau von James Sunderland. Dessen Rolle übernehmen Sie. Mit Gamepad oder Tastatur steuern Sie James durch die verlassenen Straßen und Gebäude

der 3D-Ortschaft, um seine verstorbene Frau aufzuspüren.

Ob Ihnen das Spiel zusagt, wird sich wahrscheinlich schon zu Beginn zeigen: Da stapfen Sie minutenlang auf einem frostigen Pfad durch einen Wald und es passiert ... nichts. Der Horror ist hinter-

gründig: Es entsteht der Eindruck, eine Einbahnstraße zu beschreiten. Vor einem Lichtet sich der Nebel, sobald man hineintritt, und hinter einem schließt er sich wieder wie eine milchige Wand – es gibt kein Zurück. Wer damit nichts anzufangen weiß, wird **Silent Hill 2** vermutlich nur zum Aus-, nicht zum Anspannen einsetzen: nämlich als Einschlafhilfe.

In der Stadt wird es gruseliger: Schemenhafte Formen verschwinden im Schatten,

Silent Hill 2 vs. Alone in the Dark 4

	Silent Hill 2 (80 %)	Alone in the Dark 4 (77 %)
Grafik:	Komplett 3D, weitestgehend frei drehbare Kamera	Fester Bildausschnitt, detaillierte, aber statische Hintergründe
Spielablauf:	Wenige Gegner, stark eingeschränkter Sichtbereich, viel Rummelgelaufe, geheimnisvolle Dialoge, abstruse Rätsel	Viele Gegner, Lovecraft-Atmosphäre, hippe Geisterjäger, zwei Handlungsstränge und Figuren, ordentliche Rätsel
Gruselfaktor:	Subtiler Horror, furcht-einflößende und thematisch perfekt abgestimmte Soundkulisse, verstörende Bilder. Für Genießer.	Zombies, Seemonster, Geister - klassischer Horror, der sehr direkt abläuft. Der Sound ist weitaus weniger spektakulär.



PARALLELER HANDLUNGSSTRANG Dadurch, dass Sie in Alone in the Dark 4 zwei Spielfiguren steuern können, verdoppelt sich der Spielumfang.



DIRECTOR'S CUT Die PC-Version enthält außerdem ein Unter-szenario, in dem der Spieler Maria steuert.



bevor man einen genauen Blick darauf erhaschen kann. Eine Blutspur am Boden führt zu einem Tunnel. Drinnen knistert ein Radio, das Sie mitnehmen. In **Silent Hill 2** dient das Gerät als Warnung: Sobald es anfängt zu rauschen, ist ein Dämon in der Nähe. Die halten Sie sich mit Brechstangen, Pistolen, Schrot- und Sturmgewehren vom Leib. Wie bei Spielen dieses Genres üblich, bereiten beim Kämpfen zwei

Dinge Probleme. Zum einen die Munitionsknappheit im höchsten Schwierigkeitsgrad. Zum anderen die Kameraperspektiven, die gelegentlich in etwa so hilfreich sind, als würde Ihnen jemand beim Spielen die Augen zuzuhlen.

Daraus bezieht **Silent Hill 2** zum Teil wiederum seine Faszination: Man weiß nie, was vor einem in der Dunkelheit lauert. Jeder Schritt ist ein Schritt ins Ungewisse. Gottlob

dürfen Sie jederzeit ab-schneiden. Wie ein dröhnender Musikantenstall in diesem stillvollen Gruselparadies wirken die Rätsel: Schlüssel suchen, Zahlen-codes knacken, seltsame Gegenstände mit anderen eigenartigen Gegenständen kombinieren. Das sind Puzzles, bei denen man sich den Kopf wund kratzt und Gefahr läuft, **Silent Hill 2** frustriert aus der Hand zu legen – was schade wäre. THOMAS WEISS

MEINUNG THOMAS WEISS



Silent Hill 2 ist vor allem eines: Geschmackssache.

In einem dunklen Hotelzimmer kotzt sich Mörder Eddie die Seele aus dem Leib, im Krankenhaus wandeln Gift spuckende Kreaturen durch Gänge und im Park steht eine Person, die zwar so aussieht wie James' Frau, es aber nicht ist. Ab und an taucht ein kleines Mädchen auf, singend und gut gelaunt, als wäre die fast verlassene Horrorstadt Silent Hill ein Kinderspielplatz. Nichts passt zueinander – scheinbar. **Silent Hill 2** ist ein Spiel, das irritiert, fesselt, schockt und frustriert. Es ist ein audiovisuelles Kunstwerk, das von dem PC noch detaillierter aussieht als die Konsolen-Vorläufer. Es ist voll mit Symbolik und denkwürdigen Szenen. Vor allem aber ist es eines: Geschmackssache. Man muss auf all den seltsamen Stil einlassen und über die nervigen Rätsel hinwegsehen, um Spaß haben zu können. Mein Tipp: Spielen Sie mit Lösungshilfe – und genießen Sie die gruselige Atmosphäre, die geheimnisvollen Charaktere und die bizarre Story.

TESTURTEIL SILENT HILL 2

ENTWICKLER	Konami	ANBIETER	Konami
PREIS	Ca. 4-45,-	TERMIN	Erstmalig
USK	Ab 18 Jahren	SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis		
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: vier Stufen (allg. schwer)		
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1	Netzwerk:	1 Sp./Packung

TESTZENTRUM	Sehr ungenügend	Genügend	Sehr gut	Bestnote
Prozessor in Megahertz:	700	1.000	2.000	
Arbeitsspeicher:	512 MB	1.024 MB	2.048 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-End	Mid-End	High-End	Ultra

PRO & CONTRA

- Schwache Grafik
- Gruselige Soundkulisse
- Spannende, mysteriöse Story
- Gelegentlich nervige Kamera
- Völlig abstruse Rätsel

GRAFIK	84%
SOUND	90%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	92%
SPIELEDISIGN	70%
MEHRSPIELER	- %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLAIR WITCH VOLUME 1** oder **ALONE IN THE DARK 4** mochten.

Paradise Cracked



Gangsterbanden, Gedankenkontrolle und Hacker - sieht so das Paradies der Zukunft aus?

Glaubt man den Machern von **Paradise Cracked**, liegt in 100 Jahren die wirkliche Welt in Trümmern, während sich die Menschheit im Cyberspace vergnügt. Auch Ihre Spielfigur, ein Nachwuchs-Hacker, streift durch das Netz, als er über hochbrisante Pläne der Regierung stolpert. Die Staatsmacht nimmt sofort die Verfolgung auf, und Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als in den Untergrund zu flüchten. Dort führen Sie nach Rollenspielmanier Ge-

sprache oder übernehmen Aufträge, die Erfahrungspunkte einbringen. Die Ghettos sind ein hartes Pflaster, und Schieberien mit verfeindeten Banden oder der Polizei bleiben nicht aus. Zum Glück schließen sich Ihnen bald andere Ausgestoßene der Science-Fiction-Gesellschaft an, und so gebieten Sie schnell über eine schlagkräftige kleine Kommandotruppe, die sich mit Raketenwerfern, Sturmgewehren und Granaten ihren Weg bahnt. Die Gefechte sind denen in **Jagged**

Alliance 2 nicht unähnlich, spielen sich allerdings in einer 3D-Umgebung ab. Alles funktioniert rundenweise, nach Ihrem Zug ist der Gegner an der Reihe, auch Neutrale haben ihre eigene Bewegungsphase. Nach und nach schlagen Sie sich durch eine riesige Zukunftsmetropole, von den schummrigen Rotlichtvierteln bis vor die Paläste der Reichen, wobei Ihre Jungs und Mädels treffsicherer und taffer werden – und die Umgebungsgrafik hübscher.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Große Vorbilder machen noch kein gutes Spiel.

Die Entwickler von **Paradise Cracked** scheinen genau den gleichen Geschmack zu haben wie meine Wenigkeit: Rundenbasierte Kämpfe à la **Jagged Alliance** gepaart mit Rollenspiel-Aufgaben wie in **Anachronix** in einer Cyberpunk-Welt – da kann doch fast nichts mehr schief gehen. Kann es leider doch. Erstens hat der Spielfluss aufgrund des dauerhaften Rundenablaufs und der ewigen Berechnungszeit der Gegnerzüge in etwa die Konsistenz von kaltem Honig. Und zweitens erreichen weder der Taktikpart noch die Rollenspielanteile die Qualität der jeweiligen Genre-Vorreiter. Dazu kommen noch ärgerliche technische Schindkellen, etwa dass die automatische Kamera bei wichtigen Ereignissen regelmäßig in die falsche Richtung blickt. So ist **Paradise Cracked** leider nicht mehr als ein interessanter Genre-Mix mit schmackhaften Zutaten, aber fadem Nachgeschmack.

TESTURTEIL PARADISE CRACKED

ENTWICKLER	Mist Land	ANBIETER	Jowood
PREIS	Ca. € 39,-	TERMIN	Erhältlich
USK	Ab 12 Jahren	SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Fortgeschrittene, Profis		
SCHWIERIGKEITSGRAD	Nicht einstellbar: Mittel		
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung		

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

Arbeitsspeicher:

Grafik-Chip-Klassens:

Low Cost Standard High-End Luxus

60% 48% 69% 62%

PRO & CONTRA

Handlungsfreiheit

Einfaches Charaktersystem

Viele Fertigkeiten und Waffen

Schlechte Kameraführung

Zuher Spielablauf

MEHRSPIELER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JAGGED ALLIANCE 2** oder **ANACHRONIX** mochten.

62

Wenn's heiß wird, cool bleiben!

Offizieller Distributor für
Zalman, Arctic Silver, Sibak,
Alpha und viele andere

innovatek



Ruhe im Kasten!

Schrauben Sie Ihre Ansprüche höher, wenn Sie an Ihrem PC schrauben. Als Distributions-Partner für den Fachhandel sind wir Spezialisten für innovative Hardware, Kühler und außergewöhnliche Tuning-Lösungen. CPU-Spezial-Kühlsysteme, extra lange Kabel, Vibrations-Dämm-Matten, Festplattendämpfer u.v.m. – in unserer eigenen Entwicklungsabteilung entstehen Speziallösungen, die nicht nur Ihr Rechner-Herz höher schlagen lassen.



High End Fancontroller: innovatek Fan-O-Matic

Die universelle Steuerzentrale für Lüfter und Temperaturen - regelt 4 Fans stufenlos und voneinander unabhängig - sechs Temperatur Sensoren - beleuchtetes Display - jeder Kanal bis zu 12 W belastbar - Molex-Anschlüsse zum Direktanschluss von Fans und Stromversorgung.

Das innoVibe rev.2 Festplatten- Entkoppelungs-Set

reduziert Laufgeräusche der Festplatte deutlich, ohne die Zugriffszeiten zu beeinflussen - Platte wird vollständig vom Gehäuse entkoppelt und gedämpft gelagert - äußerst wirkungsvoll durch die Verwendung von Speziallagern zur akustischen Entkoppelung.



Wasser Marsch!

Komplette Wasserkühl-Sets mit bekannten innovatek-HighEnd-Komponenten und Markenprodukten. Die Komplett-Sets enthalten alles, was der professionelle Anwender benötigt: CPU-Wasserkühler, Pumpe, Halterungen, Ausgleichs- und Befüllbehälter, Schläuche, Anschlüsse, Zubehör und eine ausführliche Anleitung. Die vollwertige Alternative zur Luftkühlung: ausgezeichnete Kühlleistung bei minimaler Geräuschbelastung.

Fragen Sie nach unseren Produkten im gut sortierten Fachhandel!

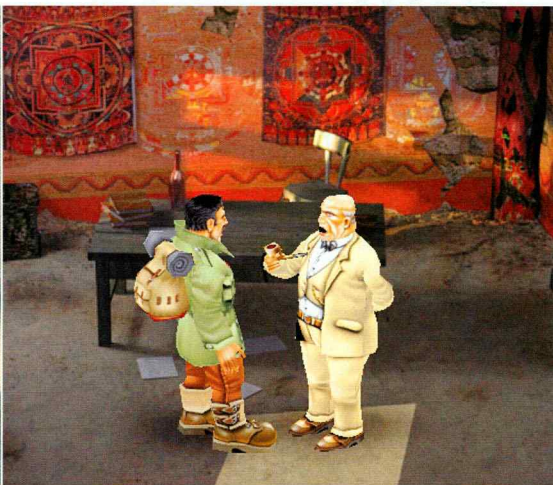
innovatek OS GmbH · Stadtweg 9 · D-85134 Stammham-Westerhofen · Tel. +49 (0) 84 05-92 59-0 · Fax +49 (0) 84 05-92 59-21 · info@innovatek.de

www.innovatek.de

Grom



SAMMELLEIDENSCHAFT Kumpel Petr ist leider KO, das kommt davon, wenn man die KI kämpfen lässt. Grom sammelt derweil die beiden Medipacks ein.



Hätte Kaiser Nero nicht Rom sondern das Spiel Grom in Asche verwandelt ... **uns bliebe einiges erspart.**

AUFTRAG Seinen ersten wichtigen Auftrag erhält Grom vom reichsten Major Oliver.

Zum Beispiel die gekünstelte Inszenierung der Hintergrundgeschichte. So ist der gesamte Prolog um Colonel Groms Flucht nur im Handbuch nachzulesen und auch die Suche der Deutschen nach legendären Wunderwaffen im tibetischen Hochland wird nur als (auch noch verpixelter) Text geschildert, lediglich begleitet von ein paar langweiligen Rendersequenzen. Im Spielverlauf selbst werden storyrelevante Dialoge als Cut-

scene gezeigt, allerdings ist die Spiel-Engine dafür völlig ungeeignet, weshalb die Charaktere sich sehr hölzern bewegen und Gesichter fern aller Lippsynchronität animiert sind. Wäre die Kameraperspektive nicht viel zu nah dran oder wenigstens dauerhaft zoombar (geht nur bei gehaltener Zoom-Taste), würde **Grom** trotzdem Spaß machen. Man hat sich sehr schnell an die Steuerung gewöhnt und es ist interessant, ähnlich wie in Rollenspielen mit Charakteren zu handeln,

Aufträge zu erhalten oder einfach zu plaudern. Die diversen Missionen führen durch die Himalaja-Anrainerstaaten. Auf dem Weg gilt es, Bösewichte (Yetis und Banditen, später Dämonen und Nazis) aus dem Weg zu räumen. Das klappt dank des ordentlichen Kampfsystems recht gut; beispielsweise sind Anweisungen an die Gefährten mit wenigen Mausklicks erteilt, die KI kümmert sich dann anschließend um die Ausführung.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Die Technik verdrängt die guten Aspekte, etwa den rollenspielerähnlichen Handel und den Party-Aufbau.

Es gibt so viele Kleinigkeiten, die den Spielfluss stören und für ein unglaublich zähes Gesamtbild von **Grom** sorgen. Zum Beispiel muss man bei jedem Handel bescheuerte Stein-Schere-Papier-Spiele (bei denen es ausschließlich auf Glück ankommt) spielen – denn mit Verhandlungsgeschick hat das wenig zu tun. Und wenn man dem Yak zunächst befiehlt zu warten, bleibt es stehen, wenn man später wieder auf „Folgen“ stellt. Das eigentliche Hauptproblem bleibt die Technik: Nervige Ladezeiten beim Betreten und Verlassen kleiner Räume, untaugliche Perspektive, schlechte Animationen und triste Texturen verderben die guten Aspekte, etwa die schnell erlernte Steuerung, das ordentliche Kampfsystem, den rollenspielerähnlichen Handel und den Party-Aufbau.

TESTURTEIL GROM

ENTWICKLER Reisebündel	ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 33,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstufig	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 1	Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Tech. umgebung ☒ Akzeptable Spielbarkeit ☒ Guter Sound

Prozessor in Megahertz:

350 1000 2000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-End Standard High-End Lowes

PRO & CONTRA

☒ Rollenspiel-Elemente

☒ Einfaches Gameplay

☒ Langweilige Cutscenes

☒ Unnatürliche Animationen

☒ Unübersichtliche Kamera

GRAFIK ☒ 39%

SOUND ☒ 53%

STEUERUNG ☒ 61%

ATMOSPHÄRE ☒ 52%

SPIELEDISEIN ☒ 42%

MEHRSPIELER ☒ -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THRONE OF DARKNESS** oder **DIABLO 2** mochten.

55

Zugreifen!



Playcom Online Shop
www.playcom.de

- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom-Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 130 € versandkostenfrei

PC
CD-ROM

PC Spiele

* 8294	■ Anno 1503	48,99 €
* 9264	■ Cold Zero - The Last Stand	41,99 €
► 8542	■ Curse - The Eye of Isis	36,99 €
* 8790	■ The Gladiators	38,99 €
► 9276	■ Gothic 2	45,99 €
* 8713	■ Praetorians - Die Garde Roms	44,99 €
* 7830	■ Sea Dogs 2	47,99 €
* 9216	■ Siedler Platin Edition	47,99 €
► 8191	■ Val dis'ne Ski Park Manager 2003	36,99 €
* 7825	■ Vietcong	46,99 €

PC
CD-ROM

PC Spiele
Schnäppchen

7700	Age of Empires 2 AddOn Kimbern & Teutonen	2,99 €
8339	Anno 1503 - Bessere Welten Tool	8,90 €
9366	Call to Power 2	8,30 €
8543	Casanova	5,99 €
9224	The Final Curse	6,99 €
8601	Das Geheimnis von Alamut	5,99 €
7998	Original War	8,90 €
8398	Starcraft & Broodwar Classic	6,99 €
8002	Sven Two	8,90 €
9075	Xtreme Biker	5,99 €

PC
CD-ROM

PC Zubehör

► 26019	Headset Logitech Internet Chat - Mikro	44,99 €
► 26013	Headset Logitech Stereo 20 + Mikro	54,99 €
► 26177	Joypad TM Tactical Board	79,90 €
► 26073	Keyboard Logitech Desktop Deluxe	74,99 €
► 26111	Keyboard Logitech Deluxe Optical Incl. Mouse	84,99 €
► 26055	Leniart Logitech Formula Force GP	74,99 €
► 26099	Mouse Logitech MX700 optical/Funk	84,99 €
► 26095	Mouse MS SW Strategic Commander USB	14,99 €
► 26089	Soundsystem Logitech Z-440 5.1	109,99 €
► 26136	Webcam Logitech Messenger	45,99 €

Battlefield 1942 - The Road to Rome



8482
07.02.03

14.99 €

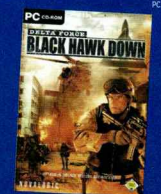
Command & Conquer - Generals



7923
14.02.03

54.99 €

Delta Force Black Hawk Down



8773
14.02.03

45.90 €

I.G.I. 2 - Covert Strike



8555
18.02.03

44.99 €

Impossible Creatures



8661
17.02.03

49.99 €

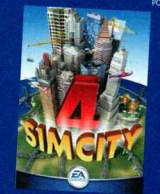
Indiana Jones - The Temple of the Crystal Skull



8530
14.02.03

49.90 €

Sim City 4



► 8282

49.99 €

Splinter Cell - Tom Clancy



7992
27.02.03

48.99 €

Tomb Raider - The Angel of Darkness



7832
18.02.03

48.90 €

Unreal Episode 2 - The Awakening



8477
06.02.03

47.99 €

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Die mit ■ gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.

Die mit ► gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, an der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefon: 0361.49 29-292, E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten betragen per Post 3,50 € zzgl. Nachnahme. Lieferungen ab 130 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

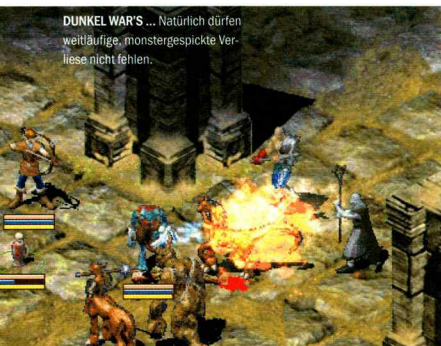
03 61.49 29-300

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00 Uhr-20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr-16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht



Elixir

DUNKEL WAR'S ... Natürlich dürfen weitläufige, monstergespickte Verlesse nicht fehlen.



Nach Strategie ist Rollenspiel das Objekt **koreanischer Kopierlust.**

Anders als die Starcraft-Klone hinkt der Diablo-Doppelgänger Elixir seinem Vorbild gar nicht mal so weit hinterher. Die Story übertrifft sogar die des Blizzard-Klassikers – zu mindest ist sie abgefehrter und verworren. Titelheldin Elixir ist nämlich ein magiebegabtes, schwebendes Baby, das mithilfe der bis zu vier Mann starken Rollenspiel-Party den Häschern des grausamen Fantasy-Königs zu entkommen versucht. Dabei prügelt und labert sich die Truppe durch Wälder, Dungeons und Städte, immer auf der Suche nach der nächsten Quest. Unterwegs werden Reichtümer eingesackt und Fähigkeiten ausgebaut. Verläuft das Abenteuer im ersten Spielviertel noch streng linear, können Sie sich später eigene Wege suchen; es gibt sogar zwei verschiedene Enden. Wer Action-Rollenspiele mag, sollte dem locker-leichten Elixir eine Chance geben. Allerdings muss man Geduld mitbringen, um zum einen die vielen Dialoge nicht zu überspringen – zwischen all dem irrelevanten

ten Geplapper verstecken sich hilfreiche Hinweise – und sich zum anderen nicht von den technischen Mängeln den Spaß verderben zu lassen. Beispielsweise gehen mangels Transparenzeffekten Gegner und Gegenstände in der altbackenen Grafik unter. RÜDGER STEIDLE

TESTURTEIL ELIXIR

ENTWICKLER GGG	ANBIETER Dartmoor Soft.
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN Ermittlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstieger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstieger	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung
TESTZENTRUM Prozessor in Megahertz: 500 1000 2000	
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB	
Grafik-Chip-Klassen: Low-End (Slow) High-End (Fast)	

PRO & CONTRA

Flüssiger Spielablauf	51%
Viele Story-Elemente	40%
Nüchtern erzählte Geschichte	40%
Keine neuen Ideen	59%
Grafik: reines Hack & Slash	53%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	51%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **DIVINE DIVINITY** mochten.

60

Handy-Power!
ruf an: 01908 - 662681
0900 51 51 68 (36 Min./Monat)
0901 59 99 98 (4,23 €/Min.)

Logo's für Nokia, Ericsson, Alcatel, & Siemens!



Extra große XXL - PIX für Dein Siemens Handy!



Übersicke Deine Freunde mit einer blinkenden SMS

91013 Hab dich lieb! 91004 Warnung! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte! 5.4.3.2.1 zu spaß! 91012 Morgens Joint und der Tag ist Dein Freund! 91010 Ich habe mich (unendlich) in dich verliebt! 90222 Wenn die diese SMS blinkend 91016 Du bist sooo süß! vorkommt, brauchst du dringend SEX!

91018 Du bist mein Stern! 91017 Du bist gut zu mir! 90003 Dieses Handy ist brennend! 90009 Wat wer bist du denn? 90011 Achtung Virus im Handy! 91124 Du bist was? Ist mir ja passieren konnte!

Bildmitteilungen für Nokia & Siemens!



Klingeltöne für Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel & Sony/Ericsson!!!

Chartbreaker:
15201 Avril Lavigne/Complicated
15207 Truth Hurts/Addictive
15211 Drunkin'Unkleye
15212 Eminem/Without me
15213 Massive Töne/Cruiser
15214 Sugar Babes/Round Round
15215 Groove Coverage/MonkeyShadow
15216 Bad ohne Namen/Sit a day
15217 Right said Fred/Stand up
15218 Elvish a little conversation
15219 Eva/Georgia Love
15221 Shakira/Underneath your clothes
15222 Puddle of Mudd/She hates me
15223 Natural/We'll be over
15224 Bon Jovi/Everyday
15225 Sophie Ellis/Better Get over you
15226 Jay Wayne/Only you
15227 Chakra/Milk/When you look at me
15228 Eminem/Clearing out my closet
15229 Deshaun/Don't limit
15230 Liberty X/Just a little
15231 DJ DEAN/Play it hard
15232 Wonderland/April
15233 Bryan Adams/Here I am
15234 Leann Rimes/Life goes on
15237 Secret Tunes/House of the rising sun
15238 Ashanti/Happy
15239 Kelly/Into Her Arms
15243 Xosha/Nachdem ich schon Kinder hatte
15244 Lousa/Rhythm of the night
15245 No Doubt/Underneath
15246 Ben/Hers aus Gib
15248 Nana & Westbam/Ochtober Day
15249 Will Smith/Black suits comin
15249 Tokyo/Day of mine
15249 Kelly Osbourne/Papa don't preach
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Daddy DJ/Daddy DJ
15511 Crazytown/Butterfly
15509 Herbie/House of Scary Roms
15510 King Alcatel/Bornita
15520 Eminem/Stan
15028 R Kelly/Fiesta
15029 Limb Baka/Rollin
15035 Public Domain/Operation Black
15042 Shaggy/Anger
15561 Linkin Park/The End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15057 Fatboy Slim/Star69
15049 Barlezz/On the move
15113 Koolhaas/Haus & Rollin
15234 Xosha/Multiply
15235 BSB O.O
15070 Modern Talking/Winter race
15039 Safti Duo/Played a Love
15081 The Park/Crawling
15241 Lousa/Rhythm of the night
15565 Dancin' Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopez/Play
15240 Puff Daddy/Need a girl
15242 Wicked/Bachoo bad
Sounds4x:
15091 Adams Familie
15012 Anita X
15094 Axel F
15098 Das 4-Team
15097 Don't cry for me Argentina
15099 Gue Zellen, Schlechte Zellen
15100 Indianer Jones
15112 Ghetto/Backoo bad
15102 Mena Mana
15103 Mission impossible
15114 Muppets
15105 Knight Rider
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15111 Simpsons
15112 Scheisse mal mit Gemütschick
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Feuer
15117 Pink Panther
15118 Die 2 Begen
15119 Schnitzelhaus aus Mexico

Flirten per SMS!

Finde Deinen Traumpartner!

Schicke einfach eine SMS mit **date** an die 72940 und schon kurz darauf kannst du mit Deinem Flirtpartner/in SMS austauschen und auch kennen lernen. Wir wünschen viel Spaß beim Flirten :-)

**JETZT IM HANDEL:
DAS EINZIGE XBOX-MAGAZIN MIT SPIELBAREN DEMOS!**



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

13 **EXKLUSIV:
SPIELBARE
DEMOS
AUF DVD**

TOEJAM & EARL III
FIREBLADE
REIGN OF FIRE
NBA INSIDE DRIVE 2003
TRANSWORLD
SNOWBOARDING
SPLASHDOWN
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

SECHS KLASSIKER-DEMOS

HALO
JET SET RADIO FUTURE
DEAD OR ALIVE 3
MOTOGP
ROCKY
SPLINTER CELL

PLUS 6 VIDEOS: BMX XXX, FIFA 2003, HARRY POTTER, INDIANA JONES U. A.



**32 SEITEN
MEGATESTS!**

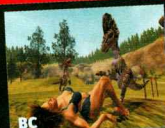
- RACING EVOLUZIONE
- HERRSCHAFT DES FEUERS
- HARRY POTTER
UND VIELE ANDERE!

DAS JAHR DER SPIELE

XBOX HITS 03

VORSCHAU AUF DIE MEGAKNÜLLER:
HALO 2, PANZER DRAGON ORTA, KAMEO,
SHENMUE 2, METAL GEAR SOLID 2 U. V. A.

HEISSE XBOX-REPORTAGEN



BC



FABLE

EINSTEIGERTIPPS
ALLES, WAS MAN WISSEN MUSS!

>>> DAS BESTE ZUBEHÖR
>>> DIE BESTEN DEMOS
>>> 150 SPIELE BEWERTET

€ 7,99

Osterreich € 7,99

Schweden SF 14,90

02/2003

FEBRUAR

AUSGABE 5



4 199938 307997

02

TESTS **INTERVIEWS** HINTS & CHEATS **AKTUELLE NEWS** KOMPLETTLÖSUNG **SPIELBARE DEMOS** CHARTS UND TERMINE

AUSGABE 02, SEIT 31. JANUAR IM HANDEL!

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen



NBA Live 2003

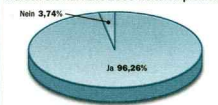
Ein Basketballkorb hängt in etwas über drei Metern Höhe. Wenn Sie nicht gerade mit enormen Sprungfedern oder kräftigen Waden gesegnet sind, können Sie sich die Ablösung von Dirk Nowitzki im richtigen Leben abschminken. Anders bei NBA Live 2003: In der zurzeit besten American-Sports-Simulation kontrollieren Sie Legenden wie Michael Jordan oder Shaq O'Neal. Dass die Pause zwischen NBA 2001 und 2003 dem Spiel gut getan hat, finden auch unsere Leser: 96 % der Umfrageteilnehmer würden NBA 2003 weiterempfehlen. Entsprechend begeistert sind die Befragten von der neuen Freestyle-Steuerung, der ungeahnt brillanten Technik und den vielen kleinen Details, die NBA Live vollständig wirken lassen. Lediglich angehende Basketball-Trainer müssen in den sauren Apfel beißen: Viel zu wenig taktische Elemente schränken die Möglichkeiten sehr ein.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Einsteigerfreundlichkeit	2
Musik	2+
Steuerung	2
Soundeffekte	2
Animationen	1-
Kommentare/Sprachausgabe	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Innovationen	3+
Längzeitmotivation	2
Mehrspielermodus	1-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie NBA Live 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Detailliertere, lebendigere Grafik +
- 2. Glaubhaftere Animationen
- 3. Praktische Freestyle-Steuerung
- 4. Stimmige Hintergrundmusik
- 5. Ligatauglicher Mehrspielermodus
- 6. Zu wenig taktische Einflussnahme -
- 7. Noch zu wenig Innovation
- 8. Nicht immer ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- 9. Nur amerikanische Kommentatoren
- 10. Zu wenig deutsche Online-Ligen

SECHS FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Wieso wurde NBA 2002 nicht für den PC veröffentlicht?

Brand: „Aufgrund des expandierenden Konsolenmarktes mit gleich zwei neuen Systemen waren wir am Rande unserer personellen Kapazitäten. Um auch weiterhin die gewohnte EA-Sports-Qualität liefern zu können, mussten wir unsere Entwicklung konzentrieren. Da im NBA-Heimatland Konsolen eine größere Relevanz haben als der PC, haben wir uns aus strategischen Gründen leider gegen ein PC-Produkt entschieden.“

PC Games: In welcher Größenordnung liegen Sonderlizenzen für Spieler wie Michael Jordan?

Brand: „Hier kann man nur schwer pauschalisieren beziehungsweise einen genauen Betrag für die Nutzungsrechte beziffern, denn in den wenigsten Fällen sind die Nutzungsrechte alleiniger Lizenzbestandteil. Häufig fließen noch PR-Termine, Beratung in der Entwicklung und ähnliche Dinge in solche Verträge mit ein. Es kommt also ganz auf die Rahmenbedingungen an.“

PC Games: Warum wurden so wenige taktische Möglichkeiten eingebaut?

Brand: „Bei einem so großen Projekt wie NBA Live 2003 arbeitet man an vielen Dingen. Wichtig



HANS-JÖRG BRAND ist Produkt Marketing Manager für EA Sports

ist es hier, angesichts des Zeitdrucks in der Produktion, die Qualität nicht außer Acht zu lassen. Ohne Frage sind mehr taktische Optionen wünschenswert, dennoch konzentrierte man sich in diesem Fall auf wenige Möglichkeiten, um sie perfekt umzusetzen, anstatt dem Spieler vielfältige Möglichkeiten zu geben, die aus Zeitgründen nur halbherzig entwickelt werden konnten.“

PC Games: Wird es in einem der kommenden NBA-Titel auch Spielzug-Training geben wie in früheren FIFA-Versionen?

Brand: „Zu Neu- oder Weiterentwicklungen des NBA-Franchise möchte ich mich derzeit noch nicht äußern. Aber eines ist sicher: Auf der E3 im Mai werden wir mit einigen interessanten Neuerungen aufwarten können!“

PC Games: Wie sehr berücksichtigen Sie die Wünsche der Spieler bei der Entwicklung?

Brand: „Spielerwünsche haben höchste Priorität für uns, insbesondere, da wir das Produkt ja nicht für die NBA oder die Presse machen, sondern für die Fans. Sicherlich können wir nicht jeden Wunsch im Detail umsetzen, allerdings sprechen die Spieler den Entwicklern bei vielen Dingen aus der Seele. Und die Entwickler lesen aufmerksam jeden Kunden-Brief und versuchen, diese Wünsche mit in das finale Produkt einzubringen.“

PC Games: Was war der ausgefallenste Feature-Wunsch, den euch Spieler je geschickt haben?

Brand: „Sicherlich gibt es hier mehrere Kandidaten, allerdings ist mein persönlicher Favorit ein Kunde, der seine eigene Person ins Spiel bringen wollte. Er schickte uns aus diesem Grund Fotos sowie persönliche Daten. Wir sollten ihm diesen Wunsch erfüllen und ihm dann im Anschluss die neue Version auf CD zuschicken.“

Die Meinung der PC-Games-Leser:

BJÖRN SPERLICH, kfm. Angestellter aus Herne: „Die Super Grafik und die einfache Steuerung machen das Spiel zu einem Must-have. Das Transfersystem sollte noch verfeinert werden. Genauso die taktischen Möglichkeiten, es gibt einfach zu wenig „Traineraufgaben“ zu erledigen. Ansonsten der absolute Sport-Überflieger des Jahres!“

SEBASTIAN BRANDT, Schüler aus Nailbach: „Jab Steps, Fakes, Monsterjams – alles, was das Herz eines echten Fans begehrt. Die neue Freestyle-Steuerung ist eine angenehme Überraschung. Grafik und Animationen wurden nochmals verbessert. Dazu der typische Hip-Hop-Sound und die amerikanischen Kommentatoren. Besser und realistischer kann man Basketball auf dem PC kaum mehr darstellen.“

NIELS DIEKMANN, Schüler aus Lemgo: „Wow... nach einem Jahr Pause kehrt die NBA-Serie mit einem Paukenschlag auf den PC zurück! Das Grafik- und Animationsniveau der Extraklasse lässt einen in den ersten Spielstunden nicht mehr los. Auch das 1:1 ist zum Überbieten. Leider fehlt dem Spiel etwas die Längstmotivation, da es keinen höheren Schwierigkeitsgrad gibt!“

THOMAS SÜLZ, Schüler aus Marienheide: „NBA Live 2003 rockt! Perfekte Grafik, super Sound, unumwundene Atmosphäre (die Zuschauer reagieren beispielsweise auf Gesten der Spieler), einfache Steuerung und der höchste Spielfaktor. Ich würde wirklich nichts, was ich an NBA 2003 aussetzen hätte. Es ist definitiv das beste (Sport-)Spiel des Jahres. Dieses Spiel ist für alle Spielern ein absolutes Must!“



Big Scale Racing



IN BEDRÄNGNIS Vor allem in den ersten Runden sind Karambolagen und darauf folgende Abflüge unvermeidlich.

5 100 LAZYHARRY 1 +0m
6 01 WOODY 1
7 192 DEUS-AMU 1 -0m



**Rennen hautnah erleben, mittendrin im Geschehen
sein ... unmöglich bei dieser Simulation.**

LASTERHAFT Die LKWs bilden die höchste Rennklasse. Geschwindigkeiten bis 100 km/h sind möglich.

Funkgesteuerte Rennwagen im Maßstab 1:5 sind die Stars in **Big Scale Racing**. Das in den USA seit Oktober erhältliche Spiel simuliert zehn Fahrzeugtypen, die auf insgesamt sechs Strecken um Klassenmeistertitel fahren. In den unteren Klassen ist das Fahrzeugverhalten völlig neutral: Die Wagen gleiten wie auf Schienen über die verschlungenen Strecken. Selbst bei höchsten Geschwindigkeiten bleiben sie stabil, man muss lediglich einen größeren Kurvenradius in Kauf nehmen. Erst

in den obersten Klassen finden sich über- und untersteuernde Fahrzeuge, die nervös auf Gegenberührung oder Bodenwellen reagieren. Nun werden auch die Rennen spannend, da die Computergegner mithalten können und spannende Kopfkopf-Rennen entstehen.

Richtig schwierig wird es erst bei Regen, da in Pfützen die Bodenhaftung verloren geht. Leider sind die nassen Stellen kaum zu erkennen, da die Grafik-Engine nur kraftlose Farben produziert und niemals ausreichende Fernsicht bietet.

Überhaupt ist **Big Scale Racing** kein optischer Leckerbissen: Von den monotonen Strecken und Hintergrundgrafiken können die spiegelnden Fahrzeugmodelle nur kurz ablenken.

Immerhin ist das in jeder Klasse unterschiedliche Fahrzeugverhalten sehr eingängig. Bereits nach Minuten weiß man, wie die Fantasie-Wagen reagieren, und kann eine Rekordrunde nach der anderen auf den Asphalt legen – sofern man es sich einfach macht und eine am Fahrzeug montierte Kamera wählt.

HARALD WAGNER

MEINUNG HARALD WAGNER



Jeder Fahrertyp dürfte eine für ihn geeignete Liga finden.

Da es keine Bonuspunkte oder Zeitschriften für die Nutzung der Turmperspektive gibt, werden wohl nur eingefleischte Fans funkferngesteuerter Wagen diese Kameraeinstellung verwenden. Jeder andere erhält mit **Big Scale Racing** daher keine reinerassige Funkfernrennsimulation, dafür aber ein überraschend unterhaltsames Rennspiel. Die zehn nacheinander freizuschaltenden Fahrzeugklassen unterscheiden sich in den Punkten Fahrverhalten, Geschwindigkeit und vor allem Gegenstärke. So wird **Big Scale Racing** vom Kinderspiel zur ultraschnellen Rennsimulation; jeder Fahrertyp dürfte hier eine für ihn geeignete Liga finden. Etwas Leidensfähigkeit sollte man allerdings mitbringen, denn die farbarme Grafik wird dem Spiel alles andere als gerecht.

TESTURTEIL BIG SCALE RACING

ENTWICKLER Burntloose

ANBIETER Ascaron

PREIS Ca. € 25,-

TERMIN Erhältlich

USK Ohne

SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 Netzwerk: 8

Internet: 2 Spi., 3-Player, 4-Player

TESTCENTER 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0, 6.5, 7.0, 7.5, 8.0, 8.5, 9.0, 9.5, 10.0

Arbeitsspeicher: 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0, 6.5, 7.0, 7.5, 8.0, 8.5, 9.0, 9.5, 10.0

Grafik-Chip-Klassen: 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0, 6.5, 7.0, 7.5, 8.0, 8.5, 9.0, 9.5, 10.0

Level: 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0, 6.5, 7.0, 7.5, 8.0, 8.5, 9.0, 9.5, 10.0

PRO & CONTRA

Spannende Rennen

Abwechslungsreiche Ligen

Kaum nutzbare Turmkamera

Realistisch düflige Fahrsphysik

Schwache Grafik

GRAFIK 60%

SOUND 64%

STEUERUNG 71%

ATMOSPHÄRE 73%

SPIELDESIGN 68%

MEHRSPIELER 69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie RE-VOLT oder HOT WHEELS: VELOCITY X mochten.

69

Biathlon 2003

TRAUERSPIEL Der Herr im Vordergrund duckt sich, damit er nicht erkannt wird – wahrscheinlich schämt er sich für dieses Spiel.



Verdammenswert, niederträchtig – ein unbeschreibliches Machwerk.

Gleich vorweg: Biathlon 2003 macht in etwa so viel Spaß, wie mit Skiern zu stürzen und breitbeinig gegen einen Pfeiler zu rutschen. Grund dafür ist die völlig missratene Steuerung: Statt seinen Schützling direkt mit der Maus zu bewegen, muss man bei gedrückter linker Maustaste die Richtung Pi mal Daumen festlegen. Erst nachdem man

den Button losgelassen hat, reagiert die Spielfigur – und endet meist am Streckenrand, weil die Intensität der Drehung schlecht einschätzbar ist. Noch nerviger: Mitten im Rennen fällt der eigene Athlet häufig ohne ersichtlichen Grund hin, während die computergesteuerten Fahrer sich problem- und fehlerlos durch die Loipen fräsen. Trotz der drei Modi (Training, Weltmeisterschaft, Weltcup) stellt sich keinerlei Langzeitmotivation ein: Die Charakterattribute können schon im Voraus festgelegt werden, Ausrüstung oder ähnliche Zusätze kann man sich nicht verdienen. Bei der Technik tun sich ähnliche Schneelöcher auf: Optisch erinnert Biathlon 2003 mit platten, unbewegten Streckenrandobjekten, eintönigen Landschaften sowie zappeligen und unrealistischen Animationen an die Uralt-Winter Games – nach heutigen Maßstäben genauso ungenügend wie das ganze Spiel. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL BIATHLON 2003

ENTWICKLER Games Gang
ANBIETER Much More
PREIS Ca. € 28,-
USK Ohne
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar; Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Internet: - Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER Sehr ungenügend Unausgeprägt
Prozessor in Megahertz:
800 1000 2000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Latest

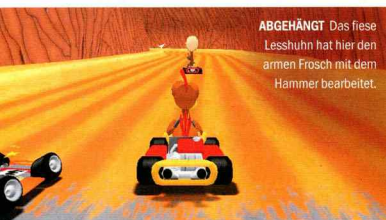
PRO & CONTRA
Original-Strecken
Unpräzise Steuerung
Lausige Grafik
Abwechslungsloser Sound
Kein Karriere-Modus

GRAFIK Sehr ungenügend Unausgeprägt 12%
SOUND Sehr ungenügend Unausgeprägt 9%
STEUERUNG Sehr ungenügend Unausgeprägt 5%
ATMOSPHÄRE Sehr ungenügend Unausgeprägt 8%
SPIELEDISIGN Sehr ungenügend Unausgeprägt 9%
MEHRSPIELER Sehr ungenügend Unausgeprägt -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BIATHLON 2002 oder WINTERSPIELE 2002 mochten.

7

Moorhuhn Kart XXL



ABGEHÄNGT Das frische Lesschuhn hat hier den armen Frosch mit dem Hammer bearbeitet.



GETEILTES LEID Der Mehrspielermodus macht noch am meisten Spaß

Mit dem Moorhuhn fahren Sie um Bestzeiten. **Doch der Ofen ist aus.**

Mit Super Mario Kart bewies Nintendo, dass man mit beliebigen Figuren immer wieder neue und erfolgreiche Spielideen entstehen lassen kann, die oben drein Spaß machen. Phenomena hingegen beweist mit Moorhuhn Kart, dass manche Charaktere lieber in Frieden ruhen sollten. Mit einem von fünf aus

den Moorhuhn-Spielen bekannten Charakteren wie Frosch, Schneemann oder Moorhuhn höchstpersönlich fahren Sie auf den fünf verfügbaren Strecken (Wüste, Canyon, Eis, Lava und idyllisches Grün) entweder Bestzeiten heraus oder kämpfen gegen computergesteuerte Kontrahenten um den Grandprix. Wie beim gro-

ßen Vorbild dürfen Sie das Fahrerfeld dabei mit auf den Spielfeldern verteilten Extras foppen: Da werden comicgerecht tonnenschwere Gewichte geschleudert oder die Gegner von zielsuchenden Drohnen zerbrütelt. Da sich die Charaktere in ihrem Fahrverhalten kaum unterscheiden, die Kurse keine Herausforderungen bieten und der Mehrspielermodus lediglich Split-screen-Matches zu zweit zulässt, fehlt Moorhuhn Kart all das, was Super Mario Kart so populär gemacht hat. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL MOORHUHN KART XXL

ENTWICKLER Phenomena
ANBIETER Phenomena
PREIS Ca. € 10,-
USK Ab 6 Jahren
ZIELGRUPPE Für Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar; Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2
Internet: - Netzwerk: 2 Sp./Packung

TESTCENTER Sehr ungenügend Unausgeprägt
Prozessor in Megahertz:
450 1000 2000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Latest

PRO & CONTRA
Günstiger Preis
Kurzweiliger Pausenspaß
Maximal zwei Spieler
Keinerlei Langzeitmotivation
Charaktere spielen sich identisch

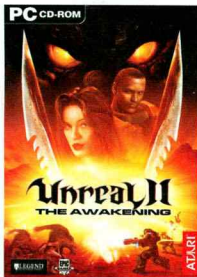
GRAFIK Sehr ungenügend Unausgeprägt 53%
SOUND Sehr ungenügend Unausgeprägt 52%
STEUERUNG Sehr ungenügend Unausgeprägt 74%
ATMOSPHÄRE Sehr ungenügend Unausgeprägt 26%
SPIELEDISIGN Sehr ungenügend Unausgeprägt 25%
MEHRSPIELER Sehr ungenügend Unausgeprägt 55%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie MOORHUHN oder MICRO MACHINES mochten.

46

Angriff der Spitzen-Prämien

So viele Prämien gab's noch nie bei PC Games. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl **unter reihenweise genialen Prämien.**



Unreal 2 – The Awakening
Unreal 2 ist der Nachfolger des legendären Ego-Shooters von Epic Games, der schon 1999 mit grandioser 3D-Grafik, intelligenten Gegnern und toller Atmosphäre auftrumpfte. Diesen Kurs setzte Entwickler Legend fort und ergänzte das Spieldesign noch um eine interessante Story. Unreal 2 gilt schon jetzt als Ausnahmispiel und dürfte jedem Gefallen, der ein Faible für Actionspiele hat.

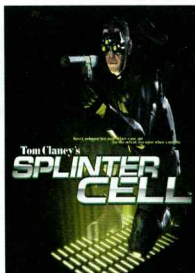
Prämien-Nr.: 002197



DX2 – Invisible War
Kult-Designer Warren Spector (Ultima Underworld, System Shock, Thief) verspricht im Nachfolger des legendären Deus-Ex-Abenteuers alles besser zu machen: Neueste Unreal-2-Grafik, noch mehr Handlungsfreiheiten und eine noch dichtere Rollenspiel-Atmosphäre. Voraussichtl. Erscheinungstermin: Juni 2003.
Prämien-Nr.: 002231



Freelancer
Galaktisches Weltraum-Epos.
Voraussichtl. Erscheinungs-
termin: 18.04.2003.
Prämien-Nr.: 002232



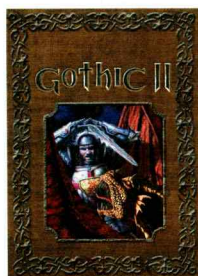
Splinter Cell
Taktisches High-Tech-Action-
Adventure der Extra-Klasse.
Knisternde Spannung!
Prämien-Nr.: 002089



Command & Conquer Generals
Der neueste Teil des legendä-
ren Strategie-Klassikers. Mit
atemberaubender 3D-Grafik.
Prämien-Nr.: 002104



ANNO 1503
Nachfolger des meistverkauften
PC-Spiels mit Top-Grafik
und Spielspaß für Monate!
Prämien-Nr.: 002086



Gothic II
Der Nachfolger des großen
3D-Rollenspiels aus Deutsch-
land.
Prämien-Nr.: 002082



Artec DVD-ROM 16x48x
Dieses Laufwerk erledigt um-
fangreiche Installationen und
Datentransfers superschnell.
Prämien-Nr.: 002215



**Logitech MouseMan Dual
Optical**
Präzisionsmaus für akkurate
Bewegungsabtastung.
Prämien-Nr.: 002155



MS Multimedia Keyboard
Das Microsoft Multimedia-
Keyboard hat 17 Zusatztasten
und ist äußerst flexibel.
Prämien-Nr.: 002157

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockdorf. Für Österreich: Leaservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Asitz.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC Games und weiterer
COMPUTEC-Magazine.



Vertragsanmerkung: Diesen Auftrag kann ich ab Abschaltung
(Postzustellung) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung
widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte,
Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Post-
fach 11 29, 23612 Stockdorf oder computec.abo@pcg.de
ist Voraussetzung.

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo mit DVD**.
(€ 55,20/Jahr (+ € 4,80/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo mit CD-ROM inkl. Bonus-CD** – nur
im Abo. (€ 55,20/Jahr (+ € 4,80/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Voll-
version. (€ 104,40/Jahr (+ € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/Jahr; Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiengewinner und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens
sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der
Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonnieren
haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games
bzw. PC Games PLUS!

Datum: Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 71, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Gethnerhoff

Top 100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top 100

Die besten Spiele aller 20 Genres.

Add-ons

Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele.

Spielsammlungen

Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste“

Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnen.

Neuerscheinungen

Alle Spiele der letzten Monate.

STRATEGIE ECHTZT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Age of Mythology
Mit dem Warcraft 3-Spiel der dritte Part der Age-Reihe an der Spitze. In zwei nicht ganz so innovativ wie die Vorgänger, aber sehr kompetent. Mehrspielermodus und sehr tolles Gameplay.

Auguste 12/02 | Microsoft | ca. € 45,-

Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwundliche Warcraft-Fair machen Warcraft 3 zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.

Auguste 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,-

Command & Conquer Generals
Die Erweiterung der C&C-Serie ist allgemein der beste. Schenken Sie, dass die aufgeführten Videospieler der Vorgänger fehlen. Die Atmosphäre ist dank der neuen Funktionen besser als je zuvor.

Auguste 03/02 | Electronic Arts | ca. € 50,-

Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat in dieser Rubrik. Nicht nur wegen des fantastischen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kompetitiven Spielablaufs.

Auguste 01/02 | Ubisoft | ca. € 20,-

Empire Earth
Zum Budget Preis und zusammen mit dem Add-on bringt das Civilization unter den Echtzeit-Strategie-Spielen einen viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplexer mögen, greifen Sie zu!

Auguste 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 25,-

STRATEGIE TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel Commandos schließt Herkules Pym sein Leben als komisches Neuling. Der offizielle Nachfolger übernimmt sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!

Auguste 10/01 | Eidos | ca. € 20,-

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist die Western-Geschichte eine wirklich schöne Variante des Commandos-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.

Auguste 06/01 | Infogrames | ca. € 20,-

Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedruckten Pakt, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schandtat des Spiels ist die KI, die den Kämpfern-Team gegen die Armee schickt.

Auguste 01/02 | Bigfish | ca. € 10,-

Robin Hood
Der Desperados-Nachfolger setzt die berühmte Sage um den Banditen aus dem Sherwood Forest nach. Laufen Sie den Männern des Sheriffs im Wald auf oder zirkeln Sie sich in seine Burg.

Auguste 12/02 | Wadsworth | ca. € 45,-

Platoon
Mit dem gleichnamigen Kinofilm hat das Taktikspiel zwar nur das Szenario gemein, Spaß macht's aber allemal, mit dem amerikanischen Kommando durch den Dschungel zu marschieren.

Auguste 12/02 | Ubisoft | ca. € 45,-

STRATEGIE AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder

Die Sims
Der alltägliche Wahnsinn einer Sesseltour zum Mitspielen. Beziehungsmoderation, Affären, Nachwuchs, Karrieren und Genetik, das auch in der Sims-Spiele-Gründung für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel.

Auguste 02/02 | Electronic Arts | ca. € 35,-

Anno 1503
„Frassentwurf schief“, so unter Urteil beim Spiegel. Auf im Oktober. Doch: Das Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schließen des ersten Welt-Spiels wie im legendären Vorgänger.

Auguste 02/03 | Electronic Arts | ca. € 50,-

Black & White
Alle Tige oder Kue? Einem der drei Teufelsbraten bringen Sie Märiten, Kunstwerke und Zaubersprüche bei. Ideen Quetschen und bekriegen mit fieser Nachkommen in einer schmerzlichen 3D-Welt.

Auguste 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,-

Wiggles
Unterirdischer Aufbau-Spiel: Wenn sie nicht gerade Hammer an Spiegeln spielen, über Panzer brauen oder Gegner verbrennen, sondern die coolen Zeigeeinzelne lustigste in 3D-Enten.

Auguste 11/01 | Infogrames | ca. € 20,-

Stronghold Crusader
Ressourcen Zügelziehen, etwas Festungen klappten Rüstungen, schraubende Rüstung. Stronghold schickt Sie als Kreuzritzer in orientalische Wälder. Sparsame Ressourcen, nicht ganz frische Grafik.

Auguste 11/02 | Eidos | ca. € 30,-

ACTION EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Unreal 2 – The Awakening
Der beste Ego-Shooter seit Half-Life. Spannende Szenarien und geschickte Action-Design. Die Action-Elemente werden durch die Action-Elemente des Action-Designs ersetzt.

Auguste 03/03 | Infogrames | ca. € 45,-

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste Star Wars-Spiel. Grafisch spielt JK2 nicht mehr in der High-End-Liga, bietet aber eine einmalige Atmosphäre. Darf man immer Leuten und Obi-Wan'sche KI besonders abzuwachen.

Auguste 02/02 | Electronic Arts | ca. € 30,-

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist die weibliche Gegenpart zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen Action-Elementen und über 100 Jahre-Spiele besonders abzuwachen.

Auguste 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,-

Medal of Honor: Allied Assault (d.t.)
Medal of Honor: Allied Assault (d.t.) ist der ultimative Action-Game. Die Action-Elemente werden durch die Action-Elemente des Action-Designs ersetzt.

Auguste 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,-

James Bond 007: Nightfire
Schöne Frauen, High-Speed-Spektakel, viel Action und Action-Elemente. Nightfire hat alles, was ein Ego-Shooter braucht. Aber warum machen Sie die beste Half-Life-Grafik und die ultimative Gegen-KI nicht?

Auguste 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,-

STRATEGIE RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
Wenn Sie Civilization 3 erstellen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.

Auguste 04/02 | Infogrames | ca. € 20,-

Age of Wonders 2
Die einzige Heroes of Might & Magic-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategie-Game gemacht, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Sollte die Add-on im Internet.

Auguste 01/02 | Jowood | ca. € 15,-

Etherlords
Zwar sehr der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel & Magic. Die **Gatekeeping** und Rundenstrategie ist aber immer noch ein wenig Wert.

Auguste 01/02 | Jowood | ca. € 20,-

Heroes of Might & Magic 4
Hesterer New World-Compensation versorgt sein Rennen. Die Action-Elemente werden durch die Action-Elemente des Action-Designs ersetzt.

Auguste 01/02 | Infogrames | ca. € 40,-

Call to Power 2
Die Klasse von Civilization 3 erreicht Call to Power 2 nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Top der großen, wenn Civilization 2 zu schenken.

Auguste 01/01 | Activision | ca. € 10,-

ACTION TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Splitter Cell
Der beste Action-Game seit dem besten Action-Game. Die Action-Elemente werden durch die Action-Elemente des Action-Designs ersetzt.

Auguste 03/03 | Jowood | ca. € 50,-

Operation Flashpoint
Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld. Sie können als Soldat oder als Piloter oder als Beobachter spielen. Mit dem ersten Add-on mittlerweile ein klassischer.

Auguste 07/01 | Infogrames | ca. € 50,-

Hitman 2
In Hitman 2 spielen Sie den Auftragskiller „47“, der möglichst unbemerkt seinen „Job“ erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist Hitman 2 ein Klassiker.

Auguste 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 35,-

Ghost Recon
In Ghost Recon übernehmen Sie das Kommando über die amerikanische Spezialtruppe „Ghost“ und sorgen zusammen mit Ihren Jungs in Kriegenstücken rund um die Welt für Recht und Ordnung.

Auguste 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,-

Project I.G.I.
Ähnlich wie in Splitter Cell schleichen und schießen Sie sich in Project I.G.I. als Geheimagent durch 15 verblüffend Levels. Manche der lebendigen Quicksave-Funktion und der hohen Schussgenauigkeit.

Auguste 01/01 | Eidos | ca. € 20,-

STRATEGIE WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale
In karibischen Häfen fischen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzjagd und liefern sich das maritime Seegefecht mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, aber einfach zu bedienen!

Auguste 07/02 | Bigfish | ca. € 40,-

Die Gilde
Schnell Sie als Fischer? Planer? Dealer? Oder doch Schmeiß? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extrem viel Arbeit, aber sehr schön.

Auguste 01/02 | Jowood | ca. € 40,-

Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 30-Spieler in FIFA 2002-Qualität und ein spannender Modus zeigen, was Sie als Fußballer nicht drauf haben.

Auguste 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,-

Patrizier 2
Streichen Sie in Sie mit dem Nachfolger eines legendären Spiels. Klassische Wirtschaftssimulation mit viel Spaß, schöner Grafik und genügend Teilhaberschaft für viele Monate Spielespaß.

Auguste 01/01 | Infogrames | ca. € 20,-

Der Industriegigant 2
Für Organisationsfanatiker: In diesem Action-Game steuern Sie die Industrieländer bauen Sie Rüstwerke ab, produzieren Waren und transportieren diese über die Welt. Sollte die Beste in der Industrie sein.

Auguste 08/02 | Jowood | ca. € 45,-

ACTION MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß

Unreal Tournament 2003
Es kann, sich und siegte. Der Mehrspielermodus ist der beste. Die Action-Elemente werden durch die Action-Elemente des Action-Designs ersetzt.

Auguste 03/02 | Infogrames | ca. € 45,-

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Battlefield-Prinzip so abwechslungsreich wie in Battlefield 1942. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft, im Feuer und im Kampf. Die Action-Elemente werden durch die Action-Elemente des Action-Designs ersetzt.

Auguste 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,-

Counter-Strike 1.5
Counter-Strike ist seit. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind. Counter-Strike. Und die Beste. Es kostet nur 15 Euro!

Auguste 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,-

Tactical Ops
Tactical Ops ist die Gegenpart zu Counter-Strike, aber mit einem Unterschied: Es sieht nach moderner Unreal-Game-Engine wieder besser aus. Was wir Ihnen empfehlen! Bitte.

Auguste 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,-

Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt Tribes 2. In den großen Arenen gewinnen nur eingetragene Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh hat, hat noch mehr was.

Auguste 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,-

ACTION
ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weib



Mafia: City of Lost Heaven
Für wie die Fate oder Godfather fassen sie ja schon. Das ist jenen jugendlichen Mafia-Mann, der in fiktionalen amerikanischen Wäldern. Mafia ist das Top-Aktionsspiel für PC und Konsolen.
Ausgabe: 10/02 | 2D | € 45,- | **89**



Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: Deus Ex verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, schier unermessliche Art und Weise. Einmal in jeder Simulation.
Ausgabe: 10/01 | 2D | € 20,- | **89**



Grand Theft Auto 3
Acht Jahre lang. Gangster, Unfälle, mit den größten Maschinenwägen durch China-Town gefahren. Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird in grandiosen GTA 3 adaptiert.
Ausgabe: 07/02 | 2D | € 45,- | **89**



System Shock 2
Wenn Sie Deus Ex mochten, sollten Sie dieses Klassiker annehmen. Wenn System Shock 2 ein System Shock ist, so ähnlich gut wie ein Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | 2D | € 15,- | **86**



Evil Twin
Super Mario würde die Augen aufheben und wegsehen. Nicht die fantastische Abstraktion von Bill Tait. Lassen Sie sich dieses genialste, aber grobe Hüpfspiel nicht entgehen!
Ausgabe: 11/01 | 2D | € 15,- | **85**



Gothic 2
Eine stark bewertete Welt, furchtendliche Drachen und eine dicke Storyline sind die Bühnen für ein wachsendes Fantasy-Adventure, das in der Serie des Geniegeistes für eine Verschärfung lässt.
Ausgabe: 01/03 | 3D | € 40,- | **91**



Morrowind
Unzählige Gänge, eine gigantische Storyline, totale Handlungsfreiheit - für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Entdecker ein Labyrinth. Das Add-on verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 02/02 | 2D | € 15,- | **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen Baldur's Gate 2 aus. In dem technisch verarbeiteten Meisterwerk werden alle Rollenspieler auf der Handlungsebene ein wenig beleuchtet. 2. Version.
Ausgabe: 11/99 | 2D | € 20,- | **89**



Gothic
Ein Genie hat nicht nur gut ausgedacht und wie der Nachfolger eine gute, dicke Handlung vorweisen kann, darf der Rollenspieler und Abenteuer bekanntheit zuhause - zehn Jahre nach der ersten Gothic.
Ausgabe: 11/02 | 3D | € 10,- | **85**



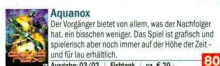
Icewind Dale 2
Bereits bei seinem ersten Auftritt wurde Icewind Dale 2 technisch verarbeitete - dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakterentwicklung und vielen Quests geht das Spiel den Schritt von der Elite des Genies.
Ausgabe: 11/02 | 2D | € 15,- | **84**

ACTION
SCIFI-ACTION

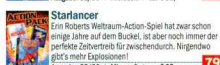
vorgestellt von Thomas Weib



Aquanox 2: Revelation
Spannende Missionen, tolle Story, mehr Sci-Fi-Action, das sind die Kräfte von Revelation gegenüber seinen Vorgänger. Alle Missionen-Shooter Fans.
Ausgabe: 01/03 | 3D | € 40,- | **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der Mechwarrior-Serie ist die Referenz im Mecha-Game. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt. Und zweitens, weil das Spiel mit Taktik und Action-remix viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | € 90,- | **84**



Aquanox
Die Vorgänger bieten von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit und ist sehr erfrischend.
Ausgabe: 03/02 | Platform | € 20,- | **80**



Crimson Skies
Sie machen den Klassiker Stone Cold? Dann werden Sie Crimson Skies auch mögen. Gucken Sie nur auf den Doppelpack und alle Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | € 35,- | **80**



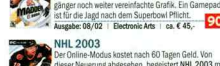
Starlancer
Ein Roboter-Weltkrieg-Aktion-Spiel hat zwar schon einige Jahre auf dem Buckel, ist aber noch immer der perfekte Einstieg für neuwunderschöne, Nervenkitzel gibt es hier!
Ausgabe: 06/00 | Microsoft | € 35,- | **79**



Dungen Siege
Das fantastische Dungen-Siege zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Ein wenig der einfachen Steuerung vor allem für den intensiven Anfang ist gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | € 45,- | **88**



Diablo 2
Die fantastische Grafik der Rollenspiel-Klassiker ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trifft Diablo 2 aber mit ausgefallener Charakterisierung, einfaches Gameplay und ständiger Herausforderung.
Ausgabe: 06/00 | Windward | € 15,- | **86**



Vampire: Die Maske der Katze
In Vampire: Die Maske der Katze sind Sie die schuldigste, schrecklichste Person der Welt. Christen, Jäger, Söldner und Leutnants der Polizei, das sind die Charaktere, die Sie in der Welt der Vampire spielen.
Ausgabe: 01/01 | Action | € 15,- | **81**



Darkstone
Ein fantastisches Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der besten Übersetzung steht. Die Präsentation ist sehr gut, das Spiel ist das Beste, das es hat. Die hohen Anforderungen.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | € 10,- | **77**



Nox
Action-Rollenspiel, durchdringende Story, langer Meinenjargon und zu geringe Spielbarkeit - mal top und mal flop. Wie es in der Budget-Ecke steht, kann man nicht sagen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | € 10,- | **77**

ACTION
MILITAR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistische nachgeahmte Waffen, ein sehr detailliertes Cockpit und eine tolle Darstellung der Vorgeschichte. Die spannende Herausforderung.
Ausgabe: 02/02 | 3D | € 15,- | **88**



Comanche 4
Nur mit zugehörigen Augen gibt Comanche 4 als Simulation, durch, durch und die Grafik werden, einen hochgradigen Realismus zu simulieren - und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | € 25,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Ein Zweites Weltkrieg war eine große Zeit, eine Bombe abwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Missionen.
Ausgabe: 01/01 | Infragames | € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und effiziente Editoren ergänzen sich mit dem Originalversion der Special Edition der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer ein interessantes und anspruchsvolles Spiel.
Ausgabe: 11/01 | Infragames | € 25,- | **80**



IL-2 Sturmok
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detaillierte Grafiken lassen die Herzen von Simulationen höher schlagen. In IL-2 bietet sich ein realistischer und auch zu langweiliger Kampf.
Ausgabe: 01/02 | 2D | € 12,- | **77**



Dark Age of Camelot
Dark Age of Camelot ist ein Dark Age of Camelot, das für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen, ein wenig zu langsam ist. Zusammen mit dem Add-on Shroud of Silence.
Ausgabe: 01/03 | 2D | € 30,- | **84**



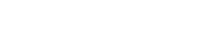
Everquest
Ein Rollenspiel unter den Rollenspielen mit viel realistischer Spielwelt. Koffrige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen Everquest alles andere als ein einfaches Rollenspiel.
Ausgabe: 02/02 | 2D | € 15,- | **80**



Anarchy Online
Softy Rollenspiel mit toller Grafik und ausgefallenen Missionen. Nicht nur mit fantastischen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom besten Online-Rollenspiel ab.
Ausgabe: 01/01 | Action | € 45,- | **79**



Asheron's Call 2
Die Rollenspieler, die das Spiel mit jeweils drei Klassen, die zusammen eine riesige Welt wieder aufbauen müssen. Technische Herausforderung, dafür aber mit hohen Herausforderungen.
Ausgabe: 03/03 | Microsoft | € 35,- | **75**



Neonore
Natürlicher Rollenspiel, welches an den Kinofilm Dark Age of Camelot erinnert. Spielte sich wie ein Ego-Shooter. Besonderheiten: Benutzbare Fahrzeuge, Fertigkeiten lassen sich über Implantate verbessern.
Ausgabe: 12/02 | CDV | € 45,- | **73**

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von David Bergmann



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Abenteuer-Reihe zeichnet sich durch die Vorgänger durch seinen Humor aus, verpackt die Geschichte um fantastisch Gutes in einer sehr interessanten Art und Weise.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 15,- | **84**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus geschichtlichen Hintergrund und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Film-Story um Maffia und Anarchisten seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/02 | 3D | € 15,- | **83**



Grim Fandango
LucArts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergott und Teufelskinder Calavera. Das ist der Film Non angelegte Spiel ist vor allem von mehr bekannten Namen des Abenteuers Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | 3D | € 25,- | **81**



Das Geheimnis der Druiden
Adventure muss nicht unbedingt wild sein. Das Geheimnis der Druiden erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das tolle Gameplay.
Ausgabe: 04/01 | CDV | € 15,- | **78**



Monkey Island 3
Keine 3D-Grafik, keine aufwendigen Effekte und keine Totalsteuerung. Monkey Island 3 ist das letzte klassische Point&Click-Adventure von LucasArts und glänzt durch Reife, Story und Humor.
Ausgabe: 01/98 | 2D | € 15,- | **78**



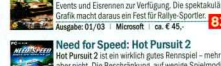
Tiger Woods PGA Tour
Lebendige Landschaften als Golf, allerdings etwas weniger praktische Hürden für Anfänger. Der Karriere-Modus ist ein wenig zu langsam. Der PGA Tour 2003 die Genre-Referenz.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | € 45,- | **87**



Links LS 3
Fantastische Grafik, leider auch etwas zu langsam. Die Ballphysik ist jedoch unperfekter, die Real-Time-Swing-Steuerung und effiziente Hilfe.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | € 50,- | **87**



Virtua Tennis
Nur zwei Klassen und die Richtungen zu nutzen, das ist ein wenig zu langsam, aber das Spiel ist ein wenig zu langsam. Das Spiel ist ein wenig zu langsam.
Ausgabe: 01/02 | Sega | € 15,- | **85**



Links Championship Edition
Grüne Edition ist eine sehr passende Bezeichnung für diese Links-Live-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation. Technische Herausforderung, dafür aber mit hohen Herausforderungen.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | € 40,- | **85**



Jimmy White's Cueball World
Einmal einen langweiligen oder langweiligen, auch ein PC-Match ist eine sehr spannende, gute Technik und intuitiver Steuerung. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt Cueball World aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | € 35,- | **84**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von Justin Stolzenberg



FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars endlich an ihren richtigen Platz zu setzen. Endlich sind fast alle Stars endlich an ihren richtigen Platz zu setzen. Endlich sind fast alle Stars endlich an ihren richtigen Platz zu setzen.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | € 45,- | **90**



FIFA 2002
Nachdem der fiktionalen Grafik wurde FIFA 2002 ein neues Passspiel spendiert, das mehr Freiheit beim Spiel erlaubt. Das ist eine tolle Simulation. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | € 45,- | **85**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und die fantastische Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen Spiels. Die Funktionssysteme sind offiziell immer aus. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | € 45,- | **84**



FIFA 2001
Ein Ausreißer am FIFA-Himmel. Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußball-Spiel auf den Markt gebracht. Für den einzigen Preis als eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 15,- | **79**

FIFA 2000
Zehn Gründe können ausschlaggebend für den Kauf von FIFA 2000 sein. Sie machen ein gutes Fußball-Spiel für wenig Geld. Sie haben nur einen einzigen PC-Partner. In beiden Fällen, zugunsten.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | € 15,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, effiziente Steuerung und eine TV-ähnliche Präsentation sind die größten Pluspunkte des offiziellen Spiels. Die Funktionssysteme sind offiziell immer aus. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | € 40,- | **92**



Madden NFL 2003
Madden NFL 2003 begeistert vor allem durch seine fantastische Grafik und seine im Gegensatz zum Vorgänger noch weiter verbesserte Grafik. Ein Gameplay ist für die Jagd nach dem Super Bowl.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | € 45,- | **90**



NHL 2003
Ein fantastisches Action-Spiel, das in der deutschen Version leider unter der besten Übersetzung steht. Die Präsentation ist sehr gut, das Spiel ist das Beste, das es hat. Die hohen Anforderungen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | € 45,- | **89**



NHL Live 2001
Wer gerne die L. Lakers, die Chicago Bulls oder einen der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis spielen möchte, ist dem besten Jahr aller Jahre. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 20,- | **89**

NHL 2002
Es ist nicht ganz so gut wie sein Nachfolger, und die Spieler passen sich selbst nicht ganz so sehr an. Das ist eine tolle Simulation. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 15,- | **88**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Justin Stolzenberg



Colin McRae Rally 2
Rally-Feeing handlungsspiel Colin McRae Rally 2 ist ein sehr interessantes Spiel. Es ist ein sehr interessantes Spiel. Es ist ein sehr interessantes Spiel.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 15,- | **87**



Grand Prix 4
Simulations-orientiert, die akkuratere Formel-1-Simulation, durch die Sim-Fans Fans und Zuschauer. Das ist eine tolle Simulation. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 45,- | **85**



Total Immersion Racing
Ein fantastisches Action-Spiel, das in der deutschen Version leider unter der besten Übersetzung steht. Die Präsentation ist sehr gut, das Spiel ist das Beste, das es hat. Die hohen Anforderungen.
Ausgabe: 01/02 | Infragames | € 30,- | **82**



Moto Racer 3
Nur, Streifenrennen, Motorrad - fast jede Zweiradart ist in Moto Racer 3 simuliert. Leider ist die technische Qualität des Spiels etwas weniger als in den Vorgängern und die Präsentation ist nicht so gut.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 45,- | **82**

Rally Championship 2002
Die ewige Nummer 2. Trotz ihrer hervorragenden, mehr Sportivität und einem gefälligen Gameplay ist Rally Championship 2002 ein sehr interessantes Spiel. Das ist eine tolle Simulation. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 01/02 | 2D | € 45,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNPIEL

vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Tony Hawk-Simulation macht mit volldigitaler Technik, spektakulären Grafiken und neuen Beats den PC für Indoor-Skate-Balls. Ein wirklich toller Skateboard-Spiel. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 45,- | **91**



Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktlinie der Sportwagenmarke Porsche, ein fantastischer Karriere-Modus und ausgezeichnete grafische Details. Das ist eine tolle Simulation. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 25,- | **85**



Tony Hawk's Pro Skater 2
Ein fantastisches Action-Spiel, das in der deutschen Version leider unter der besten Übersetzung steht. Die Präsentation ist sehr gut, das Spiel ist das Beste, das es hat. Die hohen Anforderungen.
Ausgabe: 01/01 | Activision | € 10,- | **85**



Rallysport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebrüder Streifenrennen, konventionellen Rallyes, Rallye-Cross und Eilenrennen zur Verfügung. Die Spielwelt ist ein fantastisches Spiel. Das ist eine tolle Simulation. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | € 45,- | **83**

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hot Pursuit 2 ist ein wirklich gutes Rennspiel - mehr oder weniger. Die Beschreibung, auf welche Weise das Spiel ein fantastisches Spiel ist, ist ein fantastisches Spiel. Das ist eine tolle Simulation. Das ist eine tolle Simulation.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | € 42,- | **82**

Call to Power 2

Im Zeitraum von 4000 vor bis 2300 nach unserer Zeitrechnung soll eine Zivilisation entstehen, die sich gegen konkurrierende Kulturen zu behaupten vermag. Wirtschaft, Infrastruktur, Forschung, Diplomatie und Militäreinsätze sind nur einige Faktoren, die Sie bei diesem Rundenstrategiespiel beachten müssen. Die künstliche Intelligenz der Computergegner wird es Ihnen schwer machen, in den teilweise historischen Szenarien die Welt Herrschaft zu erringen.



TESTURTEIL CLASSICS CALL TO POWER 2

ENTWICKLER Activision
PREIS Ca. € 10,-
USK Ab 6 Jahren
ANBIETER ak Tronic
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
81

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ALPHA CENTAUR oder CIVILIZATION 3 mochten.

Cultures 2

In dem Aufbau-Strategiespiel Cultures 2 bauen Sie Rohstoffe ab und Siedlungen auf, bilden Zivilisten zum Meisterbäcker, Viehzüchter oder Soldaten aus, optimieren Wirtschaftskreisläufe. Sie handeln mit Freunden und kämpfen gegen feindlich gesinnte Völker, böse Tiere und grässliche Monster, vollbringen Heldentaten und entdecken als Seefahrer bis dato unbekannte Gebiete. Und oft sitzen Sie einfach da und schauen dem bunten Treiben vernügend zu.



TESTURTEIL CLASSICS CULTURES 2

ENTWICKLER Funatics
PREIS Ca. € 23,-
USK Ohne
ANBIETER Jowood
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
84

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DIE SIEDLER 4 oder WIGGLES mochten.

Vampire: Die Maskerade

Schwer atmend stehen Sie im Dunkeln eines Gassenwandels, verfolgen mit blutunterlaufenen Augen jede Bewegung einer jungen Magd, die viel zu sorglos nach Hause schlendert. Ein Grinsen entblößt Ihre Eckzähne – dann schnellen Sie vorwärts und beißen zu. Blut rinnt Ihnen aus beiden Mundwinkeln. Für einen Vampirjäger ein ungewöhnliches Verhalten, aber Derartiges kennen Sie ja bereits aus dem Film Blade. Spannendes und anspruchsvolles Rollenspiel.



TESTURTEIL CLASSICS VAMPIRE: DIE MASKERADE

ENTWICKLER Nihilistic
PREIS Ca. € 7,-
USK Ab 12 Jahren
ANBIETER Green Pepper
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
81

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DRACULA: RESURRECTION oder NOX mochten.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast



HALBGÖTTER IN WEISS Die Sturmtruppen erscheinen meist in Massen und versuchen, den Spieler einzukreisen.

Ritterspiele mit Lasergeschützen und Lichtschwert

Was könnte man als Jedi-Ritter nicht alles anstellen? Grillhähnchen per Fingerzeig rösten etwa. Oder das Universum retten. Klar, eine Karriere als Bratmaxe wäre auch einträglich, aber Kyle Katarn, dem Star von Jedi Knight 2: Jedi Outcast, ist die Heldennrolle nun mal auf den Leib geschrieben. Und das ist auch gut so, denn der Ego-Shooter hat das Zeug dazu, mit seiner intelligenten Mischung aus schweißtreibenden Schusswechseln, einfallsreichen Rätseln und Akrobatikeinlagen selbst Jar-Jar-Binks-Geschädigte in Star Wars-Verwehler zu verwandeln. Das Actionspiel hebt sich vor allem durch den Einsatz des Lichtschwerts von der Konkurrenz wuchtend ab, aber auch aus technischen Gründen gehört es in jede Action-Sammlung.



TESTURTEIL CLASSICS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

ENTWICKLER LucasArts
PREIS Ca. € 7,-
USK Ab 16 Jahren
ANBIETER Green Pepper
TERMIN 01.03.2003
SPRACHE Deutsch
90

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ALIENS vs. PREDATOR 2 oder ELITE FORCE mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Achterbahn Designer SE	Disney	51	€ 26,-
Age of Wonders 2	Take 2	84	€ 15,-
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
Black Isle Compilation	Virgin Interactive	80	€ 35,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Capitulum 2	Rondomedia	59	€ 15,-
Call to Power 2	ak Tronic	81	€ 10,-
Civilization 3	Infogrames	85	€ 30,-
Commandos 2	Edios	92	€ 20,-
Cossacks: European Wars	ak Tronic	77	€ 10,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascari	85	€ 28,-
Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Die Sims - Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Earth 2150 Collector's Edition	Blackstar	73	€ 15,-
Empire - Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
Footballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Ironwind Delta	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Green Pepper	90	€ 7,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Project G.I.	ak Tronic	82	€ 10,-
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
Red Faction Serious Sam Gold Edition	Take 2	70	€ 20,-
S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	78	€ 25,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider: Die Chronik	ak Tronic	78	€ 10,-
Tropic Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
Zax - The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-

Die 4^{te} Offenbarung

Vollversion
auf Heft CD

D40

"Skelette entsteigen ihren Gräbern, Trolle kommen aus ihren Höhlen hervor, Goblins terrorisieren die Landstraßen und Raubritter bevölkern die Wege. Die Zeit der 4. Offenbarung ist gekommen."

Zum Spiel

In diesem epischen Massive Multi-player Online-Rollenspiel erleben Sie als Krieger, Bogner, Magier oder Amazone eine Welt voller fantastischer Abenteuer. Die 4. Offenbarung hat von "com!online" eine besondere Empfehlung im Bereich Online-Spiele erhalten. Das Hauptgeschehen konzentriert sich bei diesem Spiel auf den Kampf und der hat es in sich.

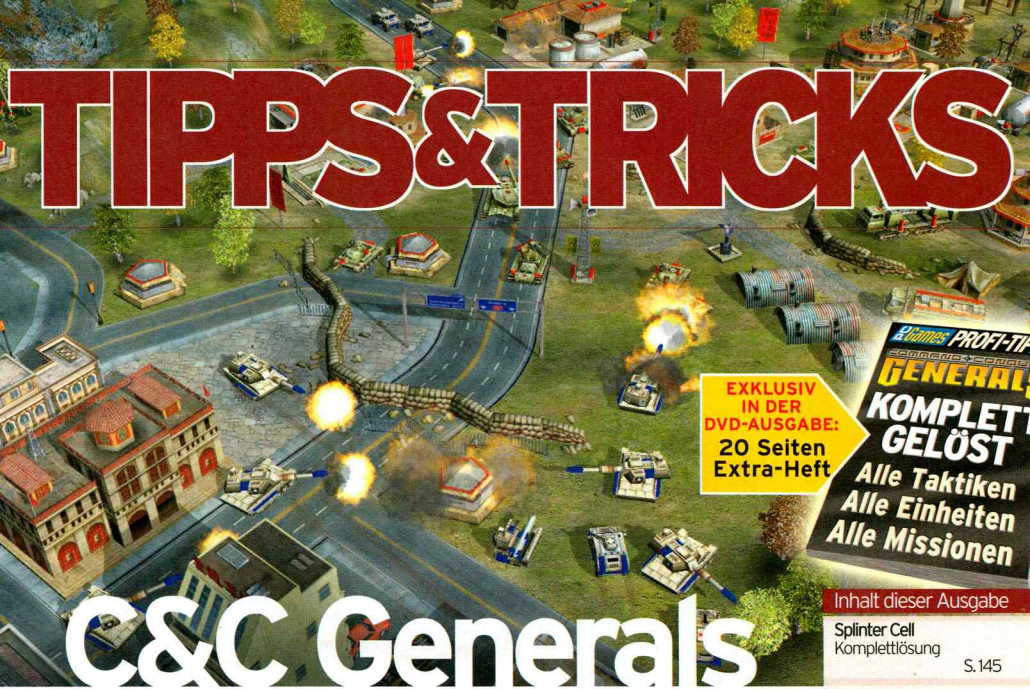
Onlinespiel

Treffe Dich mit Hunderten anderer Spieler rund um die Uhr zum spielen, chatten und kämpfen! Der Spieler wird auf Hunderte von Mitreitern treffen, da teilweise bis zu 400 Spieler gleichzeitig unterwegs sind. Dies macht den besonderen Reiz des Spiels aus, denn immer wieder können sich Gleichgesinnte zusammen den Mörderscharen stellen - hier ist Gemeinschaftssinn und echter Kampfegeist gefragt!

Specials

Unter www.d40.de/pcgames könnt Ihr das Spiel bis Level 7 kostenlos antesten. Also schaut rein und seid dabei!





EXKLUSIV
IN DER
DVD-AUSGABE:
20 Seiten
Extra-Heft

PROFI-TIPPS
GENERAL
KOMPLETT GELÖST
Alle Taktiken
Alle Einheiten
Alle Missionen

Inhalt dieser Ausgabe

Splinter Cell
Komplettlösung S. 145

BF 1942: Road to Rome
Allgemeine Tipps S. 141

Unreal 2 Editor
Komplettlösung S. 137

Eine Augenweide ist der neueste Teil der C&C-Reihe auf jeden Fall. Egal auf welche Seite Sie sich zuerst schlagen, in der exklusiven 20-seitigen Beilage der DVD-Version haben wir alle drei Kampagnen gelöst.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games bietet Ihnen die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielereösungen, Cheats und Kurztips. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft“ oder nutzen Sie die Hotline.



Download

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (S. 130)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (hilfe@pcgames.de)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf www.pcgames.de

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft“ ab.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fieseln Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf“ (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf“ bzw. „Faxpolling“ nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer		
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501	Newwinter Nights Editor	6
Anno 1503	8	502	OFF: Resistance	7
BF 1942 Multiplayer-Tipps	6	503	Port Royale	4
Divine Divinity	6	504	Stronghold Crusader	4
Dungeon Siege Chicken Level	2	505	UT 2003	8
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506	Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507	Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4
GTA 3 Komplettlösung	10	508	Warcraft 3 Multiplayer	4
GTA 3 Profi-Tipps	4	509	James Bond 007: Nightfire	4
H.O.M.M. 4	2	510	Age of Mythology (Teil 2/2)	8
Hitman 2 Komplettlösung	8	511	Gothic 2	8
Jedi Outcast Multiplayer	2	512	Anstoß 4 (AT)	2
Jedi Outcast	4	513	Fußballmanager 2003 (AT)	2
Mafia Komplettlösung	8	514	Runaway	4
Morrowind	4	515	Haegemonia	2
Newwinter Nights	4	516	Fußballmanager 2003 Profi Tipps	4
Need for Speed: Hot Pursuit 2	2	517	Sim City 4	4
No One Lives Forever 2	6	518	Splinter Cell	8
			Aquanox 2: Revelation	2

PC Games hilft

Top-Thema Gothic 2

Die Schatzinsellale

Ich bin in dieser Höhle auf der Schatzinsel angelangt. Doch wie schaffe ich es, den Raum wieder zu verlassen, ohne die Falle auszulösen?

NISSE KNUDSEN, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Es gibt mehrere Möglichkeiten. Am besten ist es natürlich, die Falle zu deaktivieren, bevor Sie die Schatzkammer betreten. Achten Sie auf die nicht brennende Fackel an der Wand in der Höhle, die sich bei näherer Betrachtung als Geheim-schalter entpuppt. Damit wird die Falle inaktiv.

Sind Sie erst mal in der Kammer, hilft es, einen Geschwindigkeitsranke oder Snapperkraut zu benutzen, um blitzschnell die Kammer zu verlassen.

Sollten Sie eine Teleport-Rune im Gepäck haben, ist die Flucht natürlich auch damit möglich. Als letzte Möglichkeit bietet sich an, über die Falle zu hopen, was aber sehr knifflig ist.

Drachenschuppen

Ich spiele Gothic 2 zurzeit als Drachenjäger und würde gerne wissen, wo man Drachenschuppen bekommt oder wie man sie gewinnt.

NAMENLOS, PER E-MAIL

Thomas Weiß:

Sie müssen dazu in der „Alten Spielwelt“ im Südosten des Minental in Richtung der alten Festung marschieren. Dort sitzen unter einem Felsvorsprung Gorn und Gestath zusammen. Letzterer lehrt Sie, wie Sie Drachen ausnehmen. Außerdem bringt er Ihnen bei, wie Sie an die Drachenschuppen gelangen.

Erzklingencheat und Inventarliste

Ich will im Kloster mein Schwert weihen, was nur mit einer Erzklinge geht. Da ich dieses Schwert bereits verkauft habe, möchte ich auf Cheats zurückgreifen. Welchen Code muss ich eingeben, um den Insert-Cheat zu benutzen?

ALEXANDER G., PER E-MAIL

Kann ich die verschiedenen Waffen auch mit Hilfe des Cheats Insert ins Spiel kopieren?

THOMAS, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Der korrekte Code lautet: ITMW_2H_BLESED_01 für die Rohe Erzklinge. Sie können sich auch die geweihten Waffen ins Inventar „zaubern“. Folgende Codes sollten Sie dafür benutzen: ITMW_2H_BLESED_02 für das Ordensschwert ITMW_2H_BLESED_03 für den Heiligen Vollstrecker

Im Prinzip lässt sich jeder Gegenstand ins Spiel einfügen. Mit questrelevanten Gegenständen sollte Sie allerdings vorsichtig sein. Solche Gegenstands-Cheats können durchaus zu Spiel-abstürzen führen, weil zum Beispiel bestimmte Aktionen oder Dialoge nicht mehr ausgelöst werden. Problematischer dagegen sind die Cheats für Waffen. Wenn also die Suche zu mühsam ist, der findet in unserer Gegenstandsliste sicherlich das Gesuchte.

CODE	Gegenstand
ITMW_1H_BLESED_01	Rohe Erzklinge
ITMW_1H_BLESED_02	Gesegnete Erzklinge
ITMW_1H_BLESED_03	Innos Zorn
ITMW_1H_COMMON_01	Grobes Langschwert
ITMW_1H_COMMON_02	Grobes Breitschwert
ITMW_1H_MIL_SWORD	Rüstige Axt
ITMW_1H_MISC_AXE	Paladinschwert
ITMW_1H_PAL_SWORD	Grobes Kriegsschwert
ITMW_1H_SLD_AXE	Grobes Schwert
ITMW_1H_SLD_SWORD	El Bastardo
ITMW_1H_SPECIAL_02	Wolfsmesser
ITMW_1H_VLK_SWORD	Degen
ITMW_2H_ORCAKE_01	Leichte Orkaxt
ITMW_2H_ORCAKE_02	Mittlere Orkaxt
ITMW_2H_ORCAKE_03	Schwere Orkaxt
ITMW_2H_ORCAKE_04	Brutale Orkaxt
ITMW_2H_ORCSWORD_01	Echsenchwert
ITMW_2H_ORCSWORD_02	Orkisches Kriegsschwert
ITMW_2H_PAL_SWORD	Paladin-Zweihänder
ITMW_2H_SLD_AXE	Grobe Kriegsaht
ITMW_2H_SLD_SWORD	Grober Zweihänder
ITMW_2H_SPECIAL_02	Schwerer Kriegshammer
ITMW_2H_SPECIAL_04	Drachenschneide
ITMW_2H_SPECIAL_01	Rüstiger Zweihänder
ITMW_2H_SARTAXT	Bartaxt
ITMW_2H_DOPPELAXT	Doppelaxt
ITMW_2H_ELBASTARDO	Meisterdegen
ITMW_2H_FOLTERAXT	Schwerer Zweihänder
ITMW_2H_HELLEBARDE	Hellebarde
ITMW_2H_INQUISITOR	Inquisitor
ITMW_2H_KRIEGSHAMMER1	Kriegshammer
ITMW_2H_KRIEGSHAMMER2	Folteraxt
ITMW_2H_KRIEGSKEULE	Kriegskeule
ITMW_2H_KRUMMSCHWERT	Sturmbringer
ITMW_2H_MEISTERDEGEN	Orkschlächter
ITMW_2H_MORGENSTERN	Morgenstern
ITMW_2H_RUBINKINGE	Rubinklinge
ITMW_2H_RUNENSCHWERT	Runenschwert
ITMW_2H_SCHLACHTAXT	Barbarenstreitaxt
ITMW_2H_SCHWERT1	Edles Schwert
ITMW_2H_SCHWERT2	Langschwert
ITMW_2H_SCHWERT3	Grobes Bastardschwert
ITMW_2H_SCHWERT4	Edles Langschwert
ITMW_2H_SCHWERT5	Edles Bastardschwert
ITMW_2H_SHORTSWORD1	Kurzschwert der Miliz
ITMW_2H_SHORTSWORD2	Grobes Kurzschwert
ITMW_2H_SHORTSWORD3	Kurzschwert
ITMW_2H_SHORTSWORD4	Wolfszahn
ITMW_2H_SHORTSWORDS	Edles Kurzschwert
ITMW_2H_STEINBRECHER	Steinbrecher
ITMW_2H_STREITAXT1	Leichte Streitaxt
ITMW_2H_STREITAXT2	Streitaxt
ITMW_2H_STREITKOLBEN	Streitkolben
ITMW_2H_STURMBRINGER	Berserkaxt
ITMW_2H_ZWEIFHÄNDER1	Leichter Zweihänder
ITMW_2H_ZWEIFHÄNDER2	Zweihänder
ITMW_2H_ZWEIFHÄNDER4	Krummschwert
ITMW_2H_ARROW	Pfeil
ITMW_2H_BOLT	Bolzen
ITRW_BOW_H_01	Knochenbogen
ITRW_BOW_H_02	Eichenbogen
ITRW_BOW_H_03	Kriegsbogen
ITRW_BOW_H_04	Drachbogen
ITRW_BOW_L_01	Kurzbogen
ITRW_BOW_L_02	Weidenbogen
ITRW_BOW_L_03	Jagdbogen
ITRW_BOW_L_04	Ulmnbogen

ITRW_BOW_M_01	Kompositbogen
ITRW_BOW_M_02	Eschenbogen
ITRW_BOW_M_03	Langbogen
ITRW_BOW_M_04	Buchenbogen
ITRW_CROSSBOW_H_01	Schwere Armbrust
ITRW_CROSSBOW_H_02	Drachenjägerarmbrust
ITRW_CROSSBOW_L_01	Jagdarmbrust
ITRW_CROSSBOW_L_02	Leichte Armbrust
ITRW_CROSSBOW_M_01	Armbrust
ITRW_CROSSBOW_M_02	Kriegsarmbrust
ITRW_DRAGONMIRSRMBRUST_MIS	Dragonmirs Armbrust
ITRW_MIL_CROSSBOW	Armbrust
ITRW_SLD_BOW	Bogen

Wo sind Engrom und Bromor?

Ich habe von Pyrakar den magischen Brief bekommen, auf dem die Namen der Besessenen nacheinander erscheinen. Mein Problem ist, dass ich Engrom nicht finde.

FRANK, PER E-MAIL

Ich habe den Auftrag, die Besessenen zu finden. Nur Bromor fehlt mir noch: Wo finde ich ihn?

ANDY, PER E-MAIL

Thomas Weiß:

Gehen Sie dazu ins Minental der „Alten Welt“. Engrom hält sich bei Paladin Marcos auf, der das Erz bewacht. Bromor ist in Khorinis, im Hafenviertel. Er ist der Besitzer des Bordells „Rote Laterne“.

Kräuter und Höhlen

Viele Leser fragen immer wieder nach den Fundorten für bestimmte Höhlen oder Kräuter, wie zum Beispiel Drachenzugzwang und Krontstock. Unsere Übersichtskarte auf Seite 131 hilft da kompetent weiter.

Die versteckte Paladindrüftung

Wo finde ich die Paladin-Rüstung, die zum Beispiel Lord Hagen trägt?

MARTIN, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Zugang zu dieser Rüstung erhalten Sie erst spät im Spiel, wenn Sie die Kellerräume des Klosters betreten dürfen. Schauen Sie sich in der Bibliothek genau um, auf dem Tisch finden Sie unter anderem ein verstaubtes Buch und einen Runenrolhenge. Lesen Sie sich das Buch durch, um eine Anleitung für eine Teleport-Rune zu erhalten. Am Runenstein können Sie die entsprechende Rune herstellen. Mithilfe des Steins teleportieren Sie sich in eine geheime Nebenkammer, in der Sie die gesuchte Rüstung finden.

Runenrolhenge gesucht

Könnst mir sagen, wo ich Runenrolhenge bekommen kann? Irgendwie finde ich da kaum welche.

FRANK BORNEMANN, PER E-MAIL

Thomas Weiß:

Mit der folgenden Liste sollten Sie keine Probleme mehr haben, Runenrolhenge in ausreichender Zahl zu finden.

- Sie erhalten einen Rolhenge:**
- bei der bestanden Feuertüpfung,
 - wenn Sie Luterus Quest im zweiten Kapitel erfüllen,
 - wenn Sie Fernandos Quest im zweiten Kapitel erfüllen,
 - wenn Sie Xardas' Turm im vierten Kapitel durchsuchen,
 - wenn Sie im zweiten Kapitel bei Milten in der Burg nach Ausrüstung fragen,

Die PC-Games-Spiele-Experten

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de

Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de

Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de

Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de

Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de

Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de



Gothic 2

- wenn Sie Milten im sechsten Kapitel als Schiffsmittglied angeworben haben, können Sie von ihm einen Runenroling erwerben,
- wenn Sie im vierten Kapitel die „Besessenen-Quest“ erfüllen und Talbin aufsuchen, um ihn aus dem Tal zu geleiten,
- wenn Sie im fünften Kapitel die geheime Bibliothek im Kloster aufsuchen.

Suchen Sie außerdem nach jedem Kapitelwechsel wieder Gorax auf – er verkauft immer neue Rohlinge.

Sackgasse im Minental?

Ich komme nicht ins Minental! Egal, ob ich den Stollen oder das Hauptweg benutze, ich ende immer in einer Sackgasse. Was kann ich tun?

SEBASTIAN, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Wer einen No-CD-Crack benutzt, wird mit diesem Problem unweigerlich konfrontiert. Besitzer der Original-CD sollten daher auf den Einsatz eines solchen Cracks verzichten. Besitzer illegaler Raubkopien haben Pech – und das ist gut so. Doch auch mit der Originalversion kommt es bei älteren Spielern zu dem Minental-Bug. Es gibt mittlerweile einen Beta-Patch, den Sie sich hier herunterladen können: http://www.piranhabytes.com/gothic2/content_german/support_center.php. Allerdings können wir keine Garantie für ein einwandfreies Spiel geben, da der Patch seitens des Herstellers noch nicht ausreichend getestet werden konnte.

Bionten in Aquanox 2

Ich bin gerade von El Topo abgefahren und muss jetzt mein „Höllennad“ nehmen. Ich schaffe es nicht, diesen Bionten zu zerstören.

DOMINIK, PER E-MAIL

Ralph Wollner:

Rüsten Sie sich mit der XT-Plasma-Gatling aus, denn Sie benötigen eine Waffe mit hoher Schussfre-

quenz. Tuckern Sie jetzt zum Bionten und zielen Sie aus sicherer Entfernung auf die Lücken in der Panzerung. Wenn Sie stets in Bewegung bleiben, schafft es der Biont nicht, Sie zu rammen.

Spagat in Splinter Cell

Wie mache ich den speziellen Wandsprung, bei dem Sam Fisher so cool in engen Gängen über den Gegner steht? Kann ich, wenn ich einen Gegner gepackt habe, einen anderen erschießen?

SEBASTIAN BECK, PER E-MAIL

Christian Müller:

Den so genannten Wandsprung erreichen Sie folgendermaßen: Springen Sie seitwärts an einer Wand in einem Gang oder zwischen hohen Regalen hoch. Drücken Sie am Scheitelpunkt der Flugbahn noch mal die Taste für Springen. Das Ganze muss natürlich schnell hintereinander passieren. Falls Sie die Aktion in einer Mauerecke oder an einer geraden Wand durchführen, stoß sich Fisher noch mal von der Wand ab und kommt so höher hinauf. Weitere Gegner in der von Ihnen geschilderten Situation lassen sich anvisieren, indem Sie einfach erneut die Taste für „Waffe ziehen“ drücken. Fisher richtet dann die Pistole vom Kopf des gepackten Gegners weg und Sie können auf den anderen Gegner feuern.

Nagelsuche in Runaway

Brian steht an der Klippe, er hat schon das Holzbrett, und der Pickel ist auch schon mithilfe des Knochens zusammengebaut. Er findet nur nicht den Nagel am Brett beziehungsweise er benutzt nicht den Pickel mit dem Brett. Was mache ich falsch?

ALEXANDER DAHL, PER E-MAIL

David Bergmann:

Den Pickel mit dem Brett zu verwenden bringt nichts, denn der Nagel steckt dort gar nicht

drin. Um es genau zu sagen: Der gesuchte Nagel befindet sich in einem Holzbalken am Zugang des Stollens, den Sie kurz vorher verlassen haben.

Der Tower bei 007 James Bond: Nightfire

In der Mission auf dem Flughafen muss ich mir ja vom Tower ein Gewehr von einem Scharfschützen auf dem Laufsteg holen. Wo ist dieser Laufsteg, denn jedes Mal werde ich von den Wachen erwischt und die Mission ist beendet.

NORBERT WOBORNIK, PER E-MAIL

Dirk Gooding:

Der Zugang zum Laufsteg befindet sich fast ganz oben im Tower, also eine Treppe unterhalb des Kontrollraums. Dort entdecken Sie eine Tür, durch die Sie nach draußen auf den Steg gelangen. Bevor Sie hinausgehen, sollte Ihre Kollegin es allerdings geschafft haben, die Kameras abzustellen. Dann dürfte der Alarm nicht mehr automatisch den Abbruch der Mission bedeuten. Das Gewehr ist erst für die nächste Szene nützlich, Sie können es auch holen, nachdem Sie den Raum leer gefegt haben.

Rennwagentausch bei Mafia

Ich komme im Freie-Fahrt-Extrem-Modus nicht weiter. Der „Winkemann“, der an der Ecke zur Strafe nach Oak Hill (von Hoboken aus) steht, gibt mir den Auftrag, drei Rennwagen auf LKWs in der richtigen Reihenfolge zu vertauschen. Wie geht das denn?

MANUEL POTESSER, PER E-MAIL

Florian Weidhase:

Nehmen Sie das erste Auto gleich hinter dem Haus und fahren Sie damit zum LKW. Tauschen Sie Ihr Gefährt gegen den dort stehenden Wagen aus. Jetzt fahren Sie mit dem neuen Wagen zum nächsten Auto bei der Westmarshall-Bridge und tauschen dort wiederum Ihren fahrbaren Untersatz. Mit dem dritten Wagen fahren Sie nun zum ersten Standort nach Hoboken und parken ihn dort.

Einsendehinweise

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kenntwort: „Lesertipps“**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingesendeten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: PC Games hilft*, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele

sw@pcgames.de



Ralph Wollner
Action- & Sportspiele

rw@pcgames.de



David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele

db@pcgames.de



Dirk Gooding
Actionspiele

dg@pcgames.de



Harald Wagner
Sportspiele & Simulation

hw@pcgames.de



Sascha Pilling
Performance & Tuning

sp@pcgames.de



Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele

js@pcgames.de

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Mafia

1.1. Level, Mission 03: Besuch bei reichen Leuten.

Wenn der Hausherr zurückkommt, warten Sie einfach, bis dieser in das Zimmer spaziert. Flüchten Sie durch den Vordereingang und legen Sie die Wachen mit der Pumpgun um. Gehen Sie nun zum Auto „Silver Fletcher“ und machen Sie einen Rechtsklick. Tommy fragt Salvatore, ob er das Auto knacken kann, und dieser macht sich sofort ans Werk. Jetzt müssen Sie nur noch ins Auto steigen und durchs Hauptportal auf die Straße brechen. Auf diese Weise haben Sie sich ein zusätzliches gutes Auto ergaunert.

DAVID SCHWARZ

2 Tiger Woods PGA Tour 2003

Wenn einmal eine Runde nicht so gut gelaufen ist, kann man diese noch einmal von Anfang an spielen. Wechseln Sie hierzu mit ALT+TAB zurück auf den Desktop, bevor Sie eingeputet haben. Hier angekommen, mit STRG+ALT+ENTF den Taskmanager aufrufen und den Task mit dem Namen „Tiger Woods PGA Tour 2003“ einfach beenden. Nun können Sie das Spiel neu starten, wobei eine Fehlermeldung erscheint, dass das vorige Spiel nicht normal beendet wurde und ob man es wieder aufnehmen möchte. Hier auf „Ja“ klicken und schon befinden Sie sich wieder am Anfang der Runde.

SVEN GERIK

3 Neverwinter Nights

Klicken Sie im ersten Kapitel bei der Zoo-Quest ein Tier an und befreien Sie es. Zur Belohnung erhalten Sie 19 Erfahrungspunkte. Wenn Sie sich nun an die Tür stellen, kann das Tier nicht weglaufen und Sie können es immer wieder anklicken und 19 Erfahrungspunkte einheimsen.

DOMINIK WAGNER

4 Anno 1503

Wählen Sie eine oder mehrere Kanonen samt Bedienungsmannschaft und greifen Sie an. Nach dem Schuss schicken Sie die Einheit in irgendeine Richtung, um sie nach dem Klicken sofort wieder schießen zu lassen. Auf diese Weise können Sie die Schussrate beachtlich steigern. Dieser Trick funktioniert auch mit Mörsern, Bogenschützen, Armbrüsten und Büchsen.

MARIO HAASE

Cheats

James Bond 007: Nightfire

Um die Cheats nutzen können, erstellen Sie im Verzeichnis „\nightfire\“ die Datei „autoexec.cfg“ mit folgendem Inhalt:

```
sv_cheats 1
console 1
```

Nun können Sie beim Spielen mit der Zirkumflex-Taste „^“ (links oben) die Konsole öffnen und folgende Befehle eintippen:

Cheats	Wirkung
sv_lamdome 1	Alle Levels freischalten
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Alle Waffen und Munition
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Für die Gegner unsichtbar

Den „Alle Waffen“-Cheat können Sie per „Backspace“-Taste jederzeit bequem wiederholen; trotzdem ist es Ihnen nach wie vor nicht möglich, mehr als vier Waffen gleichzeitig zu tragen.

Um gezielt Ausrüstung zu bekommen, geben Sie „give“ und einen der Waffennamen dahinter ein:

Eingabe	Gegenstand
WEAPON_BONDMINE	- Haftmine
WEAPON_FRAG_GRENADE	- Splittergranate
WEAPON_FLASH_GRENADE	- Blendgranate
WEAPON_SMOKEGRENADE	- Rauchgranate
WEAPON_LASER	- Laserwaffe
WEAPON_MP9	- Uzi
WEAPON_MP9_SILENCED	- Uzi mit Schalldämpfer
WEAPON_PD90	- Maschinenpistole
WEAPON_FRINESI	- Automatik-Schrotflinte
WEAPON_GRENADELAUNCHER	- Granatwerfer
WEAPON_PP9	- Bonds Standardpistole
WEAPON_UPT1	- Minipistole
WEAPON_MINIGUN	- Maschinenkanone
WEAPON_QWORM	- Gs-Virus-Chipkarte
WEAPON_ROCKETLAUNCHER	- Raketenwerfer
WEAPON_L96A1	- Scharfschützengewehr
WEAPON_COMMANDO	- Maschinengewehr
WEAPON_PEN	- Betäubungspfeile
WEAPON_LIGHTER	- Feuerzeug
WEAPON_GRAPPLE	- Handy mit Enterhaken
WEAPON_WATCH	- Laseruhr
WEAPON_TASER	- Elektroschocker
WEAPON_PDA	- Zahlenschlossknacker
WEAPON_KOWLOON	- Glock-Pistole
WEAPON_RAPTOR	- Desert Eagle
WEAPON_RONIN	- Koffer

Gothic 2

Fast alle Cheats von Gothic 1 funktionieren auch im zweiten Teil. Gehen Sie mit „b“ in den Statusbildschirm und tippen Sie „MARVIN“ ein. Schließen Sie den Bildschirm wieder. Links oben erscheint die Bestätigung „Marvin Mode“. Nun öffnen Sie mit „F2“ die Konsole und können dort folgende Cheats eingeben:

Cheat	Wirkung
Cheat god	Unverwundbarkeit
Cheat full	Volle Lebensenergie und Mana
Insert gold	Beutel mit 1.000 Goldstücken

Mit „Insert x“ fügen Sie Gegenstände und Gegner ein, statt x geben Sie folgende Bezeichnungen ein:

Bezeichnung	Gegner
Skeleton	Skelettkrieger
Demon	Dämon
Troll	Troll
troll_black	Schwarzer Troll
dragonsnapper	Drachensnapper
dragon_fire	Feuerdrache
dragon_swamp	Sumpdrache

Wenn Sie „edit abilitis“ eingeben, können Sie Ihren Charakter nach Belieben verändern. Mit „exp = xxxxxx“ (für x beliebige Zahlenwerte einsetzen, mit Leerzeichen) bekommt Ihr Held direkt die gewünschten Erfahrungspunkte.

Schreiben Sie „attribute“, um Ihre Eigenschaften zu steigern:

0 = x	Aktuelle Lebensenergie
1 = x	Maximale Lebensenergie
2 = x	Aktueller Manawert
3 = x	Maximales Mana
4 = x	Stärke
5 = x	Geschicklichkeit

Besser treffen können Sie im Menü „hitchance“:

1 = x	Einhänder	3 = x	Bogen
2 = x	Zweihänder	4 = x	Armbrust

Zwei sehr nützliche Einträge können Sie im Gothic-Unterverzeichnis „System“ in der Gothic.ini ändern:

useQuickSaveKeys=1	- Schnellspeichertasten „F5“ und „F9“
usePotionKeys=1	- Heilfranktasten „m“ und „p“

NBA Live 2003

Neue Spieler:
Geben Sie im Create-a-Player-Bildschirm einen der unten genannten Namen ein. Bei richtiger Eingabe erscheint eine Nachricht. Den neuen Akteur finden Sie im Spielmenü. Benutzen Sie die Sign/Release-Option, um den Neuling in Ihr Team aufzunehmen.

Name	Neuer Spieler
DOLLABILLS	B-Richer
MIXTAPES	DJ Clue
FLIPMODE	Busta Rhymes
CALIFORNIA	Hot Karl
GHETTOFAB	Ghetto Fabulous
GOODBEATS	Just Blaze

NHL 2003

So benutzen Sie die Bilder der NHL-Cracks für Ihren selbst kreierten Spieler:

Geben Sie Ihrem Schützling den Namen eines NHL-Profs. Sie erhalten eine Nachricht, dass der Spieler in der Datenbank vorhanden ist und ob Sie den Spieler benutzen wollen. Klicken Sie auf „Ja“, um Ihren Spieler genauso aussehen zu lassen wie das Original. Nun können Sie dem Neuling einen Namen geben und seine Statistiken vervollständigen.

Bonusspieler:

Erstellen Sie einen neuen Spieler und geben Sie ihm einen der unten aufgeführten Namen. Die Fähigkeiten und Statistiken werden automatisch vervollständigt. Manche Spieler verfügen sogar über ein Porträt.

Spielernamen:	
Adam Hall	Jason LaBarbera
Alfie Michaud	Jason Zent
Barry Richter	Johan Whitehall
Ben Simon	Kay Whitmore
Blake Bellefeuille	Larry Murphy
Brad Moran	Mark Fitzpatrick
Brian Sutherby	Marquis Mathieu
Chris Ferraro	Martin Brochu
Corey Hirsch	Matt Herr
David Morriset	Matt Higgins
David Nemirovsky	Michel Larocque
Derek Mackenzie	Raffi Torres
Eric Fichaud	Rene Corbet
Evgeny Konstantinov	Rich Parent
Greg Crozier	Rick Tabaracci
Greg Pankiewicz	Sascha Goc
Guy Hebert	Scott Fankhouser
Ivan Huml	Ty Jones
Jakub Cutta	Xavier Delisle

Tuning-Tipps



DER VERGLEICH Links sehen Sie eine Szene mit vollen Details in 1.280x1.024 Bildpunkten, rechts die gleiche Szene in 800x600 und niedrigen Details.

C&C Generals

C&C Generals dürfte viele PC-Spieler in eine finanzielle Krise stürzen. Denn das 3D-Strategiespiel von Electronic Arts benötigt einen echten High-End-Rechner mit fleißiger CPU, will man seine Truppen auch wirklich in Echtzeit über die Karte bewegen.

Die bittere Pille für C&C-Fans: Mit allen Details läuft Generals erst auf einem Nforce2-Motherboard mit Athlon XP 2600+ D, 166 MHz Frontside-Bus und synchron getaktetem Speicher absolut ruckelfrei. Das deckt sich in etwa mit den Aussagen von Electronic Arts; in der Readme-Datei des Spiels empfiehlt der Hersteller nämlich einen Prozessor mit mindestens 2 GHz, gepaart mit 256 MB RAM und einer GeForce3 oder Radeon 8500. Was tun, wenn in Ihrem Rechner ein Prozessor mit weniger als 2 GHz steckt? Reicht eine GeForce überhaupt aus? Diese und andere Tuning-Fragen beantworten wir in unserem Generals-Tuning-Guide.

Der einfache Weg

C&C Generals bietet eine einfache Möglichkeit, die Framerate auf Ihrem Rechner zu steigern. Im Menü „Options“ klicken Sie auf die „Detail“-Schaltfläche, anschließend können Sie über die Einträge „Low“, „Medium“ und „High“ die Qualität der 3D-Grafik verringern, ohne selbst etwas in irgendeinem Grafik-Menü verändern zu müssen. Da über diese Schalter weder die Auflösung noch die Qualität der Texturen verändert wird, eignen sich diese Optionen prima zum Prozessor-Tuning. Unsere Richtwerte: Mit weniger als 1.200 MHz wählen Sie die Option „Low“, bis 2.000 MHz ist „Medium“ empfehlenswert. Über 2.000 MHz sollten Sie „High“ einstellen. Denken Sie aber daran: Sämtliche Grafikoptionen von C&C Generals lassen sich nur vor Beginn eines laufenden Spiels verändern.

Auflösung und Texturen

Thema Auflösung: Mit einer GeForce3 oder GeForce4-Ti-Plattinen sollte man sich ruhig 1.024x768 Pixel gönnen. Wenn Sie ältere Grafikkarten vom Schlage einer GeForce2 MX oder GeForce2 Ti besitzen, können Sie mit einer niedrigeren Auflösung noch ein paar zusätzliche fps lockermachen. Im Menü „Options“ befindet sich die Schaltfläche „Resolutions“, mit der man die komplette Bandbreite von 800x600 bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten einstellen kann. Zusätzlich zu der Auflösung des Spiels können Sie auch die Auflösung der Texturen verringern (und somit indirekt deren Qualität). Allerdings raten wir davon ab; eine niedrige Texturaufklärung hat sich in unseren

Benchmarks kaum auf die Performance ausgewirkt und die Qualität der Grafik nur unnötig verschlechtert.

Für Fortgeschrittene

Wer lieber manuell tunen möchte, klickt im „Detail“-Menü auf den Eintrag „Custom“ und landet anschließend im „Advanced Display Options“-Menü. Hier befinden sich die beiden Schieberegler für die Auflösung der Texturen und die Anzahl der generierten Partikel sowie zehn zusätzliche Grafik-Schalter. Den größten Performance-Zuwachs auf schwachen CPUs erzielen Sie mit dem Partikel-Schieberegler und der Option „3D Shadows“. Allerdings sollten Sie die Partikeleffekte nicht zu weit herunterschrauben, da Sie sonst kaum noch etwas von den knalligen Explosionen sehen. Den Partikel-Regler also nicht unter die Zweidrittel-Grenze schieben. Der Unterschied zwischen „2D Shadows“ und „3D Shadows“: Wenn Sie die „3D Shadows“ abschalten, werfen Gebäude und Fahrzeuge keinen Schatten mehr, was die CPU spürbar entlastet. Die „2D Shadows“ fallen hingegen kaum ins Gewicht – die kreisrunden, dunklen Flecken an Bäumen oder Soldaten verbrauchen wenig Prozessor-Power. Besitzer von MHz-Monstern ab

2.200 MHz sollten bei der Option „Uncapped FPS“ unbedingt ein Häkchen setzen. Ansonsten wird die Framerate auf 30 fps reduziert, selbst wenn Ihr Rechner mehr leisten könnte. Von „Disable Dynamic LOD“ lassen Sie lieber Ihre Finger – diese Option reduziert im Hintergrund automatisch Details, wenn C&C Generals bei größeren Schlachten ins Stocken gerät. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um C&C Generals in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.400 MHz
- ☐ 512 MB RAM
- ☐ GeForce3

Bei weniger als 1.200 MHz sollten Sie:

- ☐ Die Details auf „Low“ setzen

Bei weniger als 2.000 MHz sollten Sie:

- ☐ Die Details auf „Medium“ setzen

Bei einem älteren 3D-Beschleuniger mit GeForce2-Chip sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen



FÜR EINSTEIGER Im „Detail“-Menü ändern Sie die Qualität der 3D-Grafik.



FÜR PROFIS Wer selber tunen möchte, kann mit den Optionen in diesem Menü vor allem die CPU entlasten.

Unreal 2: The Awakening



Unreal 2 basiert auf einer leicht veränderten Version der Unreal-Engine, die auch schon im Mehrspieler-Shooter Unreal Tournament 2003 zum Einsatz kam. Doch im Gegensatz zu UT 2003 braucht Unreal 2 eine schnelle Grafikkarte anstelle hoher Megahertz-Zahlen.

Unsere Benchmark-Ergebnisse von Unreal 2 zeigen recht deutlich, dass für Framraten über 30 Bildern pro Sekunde schon ein Prozessor mit mehr als 1.333 MHz ausreicht, solange man eine leistungsfähige Grafikkarte und genügend Arbeitsspeicher sein Eigen nennt. In diesem Tuning-Artikel erklären wir Ihnen, wie Sie Ihre Grafikkarte entlasten und dadurch die Spielgeschwindigkeit von Unreal 2 deutlich steigern können. Zusätzlich liefern wir noch nützliche Tipps und Tricks zum Thema Cheats und Konsolenbefehle sowie ausführliche Benchmark-Ergebnisse.

Framerate steigern

Wenn Sie einen älteren 3D-Beschleuniger vom Schlage einer GeForce2 Ti oder GeForce3 Ti-200 besitzen, dann ist das Herabsetzen der Auflösung auf 800x600 die einfachste Methode für mehr Geschwindigkeit. Je nach 3D-Karte dürfte dabei bis zu 30 Prozent mehr Leistung herauspringen. Die Auflösung verändern Sie im „Video“-Menü unter „Optionen“. Wenn Ihnen das nicht ausreicht, können Sie noch die beiden Schalter „Welt-Texturdetail“ und „Oberflächendetail“ im „Video“-Menü auf den Wert „Mittel“ reduzieren – nur bei Grafikkarten der GeForce2-Klasse ist die Einstellung „Niedrig“ zu empfehlen. Falls Ihre Grafikkarte zudem nur 32 MB RAM besitzt, sollten Sie die Detailtexturen über den Schalter „Texturen-Detail“ ausschalten.

Der Prozessor stottert

Legend Entertainment empfiehlt für einen reibungslosen Spielspaß einen Prozessor mit mindestens 1.200 MHz – damit liegen die Entwickler gar nicht so weit daneben, wie wir anhand der Benchmarks sehen. Wenn Sie einen Prozessor mit weniger Megahertz haben, müssen Sie die Details in der Spielwelt deaktivieren. Das Menü dazu finden Sie unter „Optionen“/„Spiel“. Über den Schalter „Element-Detail“ verringern Sie das Polygon-Last für Ihre CPU (empfehlenswert: „Mittel“), hilfe rich zudem die beiden Schieberegler „Dekor-Dichte“ und „Partikeldichte“. Bewegen Sie beide Regler in eine Mittelposition, im Spiel werden dann weniger Gräser gerendert und die Menge der Partikel bei Explosionen wird verringert.

Die Soundfalle

Vorsicht beim Sound! Nachdem wir die Sound-Option „EAX“ auf einem PC mit Athlon XP 2000+ und einer Sound Blaster Live! einschalteten, purzelte die Framerate um satte 20 Prozent nach unten. Und das, obwohl laut Entwickler Legend nur ein positionsabhängiger 3D-Sound verwendet wird. Erst mit einer Sound Blaster Audigy/Audigy 2 werden die Sounds mit EAX Advanced HD versetzt. Unsere Empfehlung: Wenn Ihr PC eh zu lahm ist, sollten Sie EAX lieber deaktiviert lassen.

256 MB RAM ist Minimum

Bei der Größe des Arbeitsspeichers lässt sich Unreal 2 auf keinen Kompromiss ein; 256 MB RAM müssen es schon mindestens sein, um überhaupt einigermaßen spielen zu können. Selbst dann sind ständige Ruckler unvermeidbar, in unseren Benchmarks verzeichneten wir sogar einen Leistungsverlust von etwa zehn Prozent gegenüber 512 MB RAM. Die Ladezeiten verringern sich mit

512 MB um die Hälfte, so dass wir ein Aufräumen des Arbeitsspeichers dringend empfehlen.

Problemlöser: Treiber

Nvidia-Besitzer aufgepasst: Mit dem offiziellen Detonator 40.72 traten während unserer Tests deutlich sichtbare Bild- und Texturfehler auf. Nachdem wir den aktuellen Detonator 41.09 installiert, lief das Spiel reibungslos. Problematisch auch die Radeon 9700: In Verbindung mit dem aktuellen Catalyst-Treiber 3.0 stürzte Unreal 2 bei uns regelmäßig ab. Scheinbar ein spezielles Problem der Radeon 9700, das mit anderen ATI-Beschleunigern (Radeon 9500 Pro/9000) nicht auftrat. In späteren Levels (ganz schlimm: Mission 20 – Drak Hive) produzierte die Sound Blaster Live! an vielen Stellen im Level laute Stotter- und Brummtöne, eine Sound Blaster Audigy hingegen nicht.

Cheats und Tricks

Drücken Sie im Spiel die „Ö“-Taste, geben Sie „BeMyMonkey“ ein und bestätigen Sie mit der Return-Taste. Das Spiel wird Ihren Befehl mit der Meldung „Cheats Codes Enabled“ bestätigen, danach können Sie sämtliche Cheats verwenden. „God“ macht Sie unsterblich, während Sie mit dem Befehl „slomo X“ die Geschwindigkeit verändern können, indem Sie für das X eine beliebige Zahl eingeben (Standardwert ist 1.0). Es lassen sich sogar alle Missionen unter „Missions“ im „Laden“-Menü freischalten. Dazu öffnen Sie die Datei „user.ini“ im „System“-Ordner von Unreal 2 und suchen nach dem Eintrag „AutoSaveIndex“. Wenn Sie den dort eingetragenen Wert auf „24“ ändern, sind beim nächsten Start von Unreal 2 alle 24 Missionen anwählbar.

DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Unreal 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.800 MHz
- ☐ GeForce4 Ti-4200
- ☐ 512 MB RAM

Bei weniger als 1.800 MHz sollten Sie:

- ☐ „Element-Detail“ auf „Mittel“ setzen
- ☐ Schieberegler „Dekor-Dichte“ in Mittelstellung setzen
- ☐ Schieberegler „Partikeldichte“ in Mittelstellung setzen

Mit einer Grafikkarte der GeForce3-Klasse sollten Sie:

- ☐ Auflösung auf 1.024x768 verringern
- ☐ Häkchen bei „Texturen-Detail“ entfernen
- ☐ „Welt-Texturdetail“ auf „Mittel“ setzen
- ☐ „Oberflächen-Detail“ auf „Mittel“ setzen

Mit einer Grafikkarte der GeForce2-Klasse sollten Sie:

- ☐ Auflösung auf 800x600 verringern
- ☐ Häkchen bei „Texturen-Detail“ entfernen
- ☐ „Welt-Texturdetail“ auf „Niedrig“ setzen
- ☐ „Oberflächen-Detail“ auf „Niedrig“ setzen

Unreal 2: Prozessor-Test

Mit einer Radeon 9500 Pro ist Unreal 2 schon ab 1.400 MHz spielbar. Der höhere FSB- und Speichertakt macht den XP 2700+ zur schnellsten CPU.

Benchmark: Intro Acheron (zweite Sequenz)



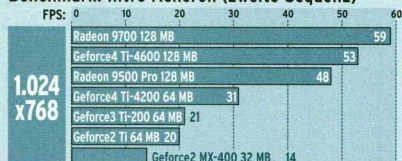
Settings: Auflösung 1.024x768, 32 Bit, maximale Details, WinXP, 512 MB RD-RAM (Pentium 4), 512 MB DDR-RAM (Athlon) Ab Radeon 9500 128 MB, Catalyst 3.0

Legende: Bilder pro Sekunde

Unreal 2: Grafikkarten-Test

Unreal 2 ist grafiklimitiert. Der Pentium 4 mit 3,06 GHz legt mit einer Radeon 9700 noch mal kräftig gegenüber der GeForce4 Ti-4600 zu.

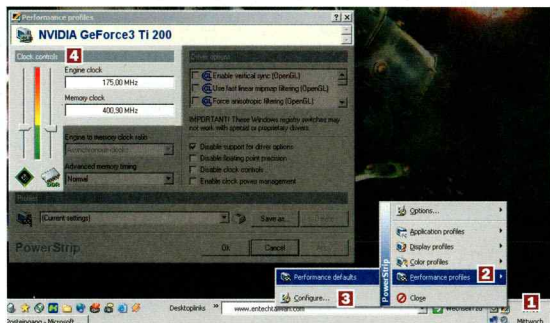
Benchmark: Intro Acheron (zweite Sequenz)



Settings: P4 3,06 MHz, WinXP, Intel-850E-Motherboard von Dell, 512 MB RD-RAM, Auflösung 1.024x768, 32 Bit, maximale Details, Catalyst 3.0 (ATI), Detonator 41.09 (Nvidia)

Legende: Bilder pro Sekunde

Hardware-Hilfe



ÜBERTAKTEN LEICHT GEMACHT Nach einem Rechtsklick **1** wählen Sie „Performance Profiles“ **2** und anschließend „Configure“ **3**, um in das Überaktungsmenü **4** für Grafikchip und Grafikspeicher zu gelangen. Denken Sie aber daran, dass Sie dadurch die Herstellergarantie verlieren. Die Überaktung geschieht auf eigene Gefahr!

Übertakten-Risiko

Ich würde gerne wissen, wie ich meine GeForce-4 MX-460 übertakten kann.

MANUEL PITTSCH, PER E-MAIL

Auf der Webseite www.entscheitlaui.com können Sie das Shareware-Programm PowerStrip herunterladen, mit dem Sie sehr einfach jede aktuelle Grafikkarte übertakten können (siehe Bild). Wir möchten Sie aber darauf hinweisen, dass Sie durch derartige Eingriffe den Garantieanspruch verlieren. Zu Deutsch: Wenn Ihnen beim Übertakten die Grafikkarte durchbrennt, wird Ihnen weder der Hersteller noch der Verkäufer oder PC Games Ersatz zur Verfügung stellen. Den Standard-Takt jeder Grafikkarte erkennt das Programm automatisch. Wir empfehlen Ihnen, zunächst den Grafikspeicher um ein bis zwei MHz hoch zu setzen und anschließend ein bis zwei Stunden zu spielen. Wählen Sie stets kleine Schritte. Wenn Ihr PC aus unerklärlichen Gründen abstürzt oder in Spielen Grafikfehler auftreten, sollten Sie die letzte Takt-Änderung unbedingt wieder rückgängig machen.

Spaß am Fliegen

Für den Joystick Hotas Cougar von Thrustmaster soll es doch separate neue Griffstücke geben. Wo bekomme ich die her? Wird es auch eine Force-Feedback-Version des Joysticks geben?

HAGEN WESTFALEN, PER E-MAIL

Thrustmaster wird laut unseren Informationen keine kraftverstärkte Version des Hotas Cougar auf den Markt bringen. Der Grund ist nachvollziehbar: Die meisten Hobby-Piloten verachten Force-Feedback, da die Vibrationen die Fluggenauigkeit beeinflussen. Davon abgesehen, zurzeit ist ein neuer MIG-Stick in der Entwicklung, der im Laufe des Jahres erscheinen soll.

Einmal Parhelia, bitte!

Ich habe eine Frage zu eurem Testcenter. Dort werden bei den Tests die unterschiedlichsten Grafikkarten von TNT2 Ultra, GeForce256, Voodoo5, GeForce2, GeForce3 und so weiter getestet. Ich habe eine Matrox Parhelia-512. Mit welchem der Chips kann ich denn meine am ehesten vergleichen und zu welcher Klasse gehört diese?

STEFAN SIMMERLEIN, PER E-MAIL

Der DirectX-8-Chip ist in die High-End-Kategorie einzuordnen und liegt leistungstechnisch unterhalb der GeForce4 TI-4600. Lediglich die Mehrnorm-Technik hebt die Platine von der Konkurrenz ab. In unserem Testcenter taucht die Platine nicht auf, da Matrox keine Windows-98-Treiber für die Platine anbietet. Windows 98 ist aber das von unseren Lesern immer noch meistgenutzte Betriebssystem.

Nforce2 - so klappt's

Der Nforce2-Chipsatz soll seine Stärke ja erst mit zwei Speicherriegeln und mit dem neuen PC400-Speicher auspielen können. Soll ich mir nun 2x 256 MByte von dem schnelleren DDR400-Speicher kaufen oder lieber zwei 512-MByte-Riegel vom etwas langsameren DDR333-Speicher? Sollte ich mir Markenspeicher kaufen?

TORBEN KLOTSCH, PER E-MAIL

Im Test mit einem Nforce2-Mainboard konnten wir einen PC mit einem Gigabyte Markenspeicher (2x 256 MB DDR400) tadelloss betreiben. Auf ein Gigabyte Hauptspeicher zu setzen, bringt in Spielen nur einen sehr geringen Leistungsvorteil – kos-

tet dafür aber wesentlich mehr. Hier müssen Sie sich entscheiden, ob der Vorteil, den Sie in Büroanwendungen von einem Gigabyte Hauptspeicher erhalten, den höheren Anschaffungspreis auch wert ist. Markenspeicher ist generell zu empfehlen.

Was ist da denn drin?

Ich will mir einen neuen Hauptprozessor kaufen und bin dabei auf Folgendes gestoßen:

- AMD Athlon XP 1800+ PALO: € 69,89
 - AMD Athlon XP 1800+ T-BRED: € 74,09
- Wo liegt der Unterschied zwischen beiden Prozessoren? Gibt es für den Athlon XP 2400+ auch unterschiedliche Modelle?*

MIKRA33, PER E-MAIL

Nein, alle Athlon-XP-Prozessoren ab dem Modell 2400+ besitzen den überarbeiteten Thoroughbred-B-Kern (siehe Extraktasten). Der Athlon XP kam im Oktober 2001 zunächst mit dem Palomino-Kern in den Handel. Dieser wurde mittlerweile zweimal überarbeitet. Wenn Sie sich also einen neuen AMD-Prozessor kaufen wollen, empfehlen wir Ihnen den Athlon XP mit Thoroughbred-B-Kern.

Heiße Sache

Ich habe meinen Rechner aufgemöbelt und bin jetzt stolzer Besitzer eines AMD Athlon XP 2200+ mit einem Epox-EP-8K3AE-Mainboard. Der Prozessor läuft mit dem Standardlüfter von AMD. Der Diagnose-Chip auf dem Mainboard gibt bei mir Temperaturen von stellenweise 86 °C an. Ich habe alle kontrolliert und kann mir das nicht erklären. Der Lüfter sitzt richtig und die Wärmeleitpaste ist auch ordentlich verteilt. Nach dem Ausschalten habe ich mal den Kühler angefasst – er war nur lauwarm und ich konnte ihn problemlos anfassen. Was kann ich tun, um die Temperatur zu senken, und was passiert, wenn ich nichts unternehme?

PATRICK EHMIG, PER E-MAIL

Keine Sorge. Die so genannten „Boxed“-Versionen des Athlon XP werden stets mit dem passenden Lüfter ausgeliefert. Selbst wenn Ihr Mainboard-Sensor solche Werte ausspuckt, sollten Sie nicht in Panik verfallen. Solange Sie den Kühlkörper des Prozessors ohne Probleme anfassen können und der PC nicht unkontrolliert abstürzt, ist alles im grünen Bereich. Wenn Sie wirklich befürchten, dass der Prozessor zu heiß wird, können Sie die

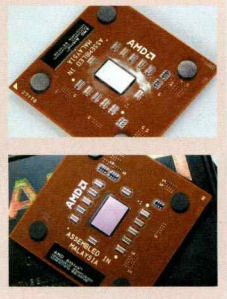
Was soll ich kaufen?

Der Athlon XP mit Palomino-Kern ist veraltet. Bei einer Neuanschaffung sollten Sie zum „T-Bred“ greifen.

Athlon XP Thoroughbred A	
L1-Daten/L2-Cache:	128 KB/256 KB
Frontside-Bustakt:	133 DDR
Taktfrequenz:	1.467 bis 1.800 MHz
Transistoren:	37,2 Millionen/8 Layer
Kerngröße („Die-Size“):	80 mm ²
Spannung:	1,5-1,65 Volt
Zu verwendendes Mainboardformat:	Socket A
Thermal Design Power*:	Bis 67,9 Watt (XP 2200+)

Athlon XP Thoroughbred B	
L1-Daten/L2-Cache:	128 KB/256 KB
Frontside-Bustakt:	133, 166 DDR
Taktfrequenz:	1.667 bis 2.250 MHz
Transistoren:	37,6 Millionen/9 Layer
Kerngröße („Die-Size“):	84 mm ²
Spannung:	1,5-1,65 Volt
Zu verwendendes Mainboardformat:	Socket A
Thermal Design Power*:	Bis 74,3 Watt (XP 2800+)

* Maximale Leistungsaufnahme unter Volllast



Luft im Gehäuseinneren durch zwei 80-Millimeter-Lüfter verbessern. Einen bringen Sie direkt am Gehäuse unterhalb der Mainboardsteckplätze an das Gehäuse an. Er bläst die warme Luft aus dem Gehäuse, während ein zweiter an der Gehäusefront (bei offenem Gehäuse: rechts unten) für Luftnachschub sorgt. Das erhöht zwar den Geräuschpegel, kühlt aber den Hauptprozessor und alle anderen Komponenten gut.

Funkprobleme beim Spielen

Ich habe mir vor ein Vierteljahr so eine Kombination aus Funk-Tastatur und Maus gekauft und nun fängt die Steuerung an, in Counter-Strike manchmal zu hängen. Warum?

JENS HANSEN, PER E-MAIL

Kabellose Eingabegeräte und Ego-Shooter arbeiten nicht unbedingt immer problemlos zusammen. Wird der Funk-Empfänger nicht direkt vor den Geräten aufgestellt oder es befindet sich ein Monitor in der Nähe, so sinkt die Verbindungsqualität und damit auch die Steuerungseigenschaften. Da Counter-Strike beispielsweise schnelle Reaktionen verlangt, sollten auch die Batterien von Maus und Tastatur stets voll funktionstüchtig sein. Auf diese Weise sollten Sie kein Problem mehr mit Ruckeln haben.

Wie übertakte ich richtig?

Ich will meine Geforce Ti-4200 an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit bringen. Ich habe eine Gainward Ti-4200 Power Pack Ultra/650 TV. Können Sie mir sagen, wie hoch ich Speicher und Grafikchip maximal takten kann, um noch mehr Leistung herauszuholen? Der Grafikchip rechnet zur Zeit mit 250 MHz, der Speicher mit 513 MHz. Die Grafikkarte steckt in einem Pentium 4 mit 2.500 MHz und Windows XP Home.

TORBEN KUNZE, PER E-MAIL

Übertaktung ist generell eine riskante Sache für Laien, da man dabei die Herstellergarantie verlieren kann. Wie übertaktungsfreudig Ihre Grafikkarte ist, hängt von vielen Faktoren ab, unter anderem der Belüftung des PC-Gehäuses und der Qualität des verbauten Grafikkartenspeichers. Die Power Pack Ultra/650 verwendet Grafikspeicher mit 3,5 Nanosekunden Zugriffszeit. Je niedriger dieser Wert, umso höher könnten Sie den Speicher theoretisch übertakten. Bei einem Test mit der 128-MByte-Version Ihrer Grafikkarte (4 ns Speicher) erreichten wir bis zu 290 MHz Chiptakt und 540 MHz effektiven Speichertakt. Ihre Platine sollte etwas höhere Taktfrequenzen schaffen. Unser Tipp: Installieren Sie den Gainward-Treiber (www.gainward.de) und schalten Sie den „Enhanced Mode“ ein. Dabei werden Grafikchip und Speicher sanft übertaktet und die Garantie bleibt trotzdem erhalten.

BERND HOLTSMANN



Splinter Cell - Probleme mit der Demo

Bei Ihnen versagt die Splinter Cell-Demo den Dienst? Das ist jetzt kein Problem mehr, denn wir haben die Lösung.



Ubi Soft bietet auf seiner Webseite <http://www.ubisoft.de/bv/support/faq/splintercell> eine ausführliche Hilfe, um die Startprobleme der Demo zu beheben. Unter anderem sollten Sie die Treiber für Ihre Grafikkarte, Soundkarte und den Monitor aktualisieren. Für alle Geforce-Grafikkarten empfiehlt man die Detonator-Treiber 30.82 oder die Version 41.09, die Sie auch auf unserer Heft-CD/-DVD finden. Für Radeon-Grafikkarten wählen Sie den Standard 2.5 (6218 für Win2000/XP) oder einen besseren. Auch finden Sie auf unserer Heft-CD/-DVD. Den Windows-Bildschirm sollten Sie auf 800x600 Bildpunkte herunterregeln und mit 32 Bit Farbtiefe betreiben. In das Menü „Eigenschaften der Anzeige“ gelangen Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle Ihres Desktops klicken und dann „Eigenschaften“ und „Einstellungen“ auswählen. Nun sollte die Demo tadellos funktionieren.

Was mache ich bei regelmäßigen Abstürzen?

- Reduzieren Sie die Schatten-Auflösung in den Grafikeneinstellungen des Demo-Menüs.
- Reduzieren Sie die Auflösung in den Grafikeneinstellungen des Demo-Menüs.
- Wenn Sie oft zwischen Wärmebildgerät, normaler Sicht und Nachtsichtgerät wechseln, kann es zu einem Absturz kommen. Versuchen Sie, die Anzahl der Umschaltungen zu reduzieren.

Ich bekomme eine Fehlermeldung beim Start, was kann ich tun?

Für dieses Problem gibt es offenbar zwei verschiedene Lösungen, die je nach Fall funktionieren. Zuerst die leichtere:

1. Wenn Sie die Demo in den Standardordner installiert haben, finden Sie die beiden Dateien „SplinterCellUser.ini“ und „SplinterCellSettings.ini“.
2. Öffnen Sie beide Dateien nacheinander mit einem Doppelklick und nehmen Sie schrittweise die folgenden Änderungen vor.
3. Suchen Sie die Zeile „Resolution=480x640“ und ersetzen Sie sie durch die folgende Zeile: „Resolution=800x600“.

Hier die zweite Möglichkeit:

1. Wenn Sie die Demo in den Standardordner installiert haben, finden Sie die Initialisierungsdatei „SplinterCell.ini“ im Ordner „C:\Programme\Ubi Soft Entertainment\Tom Clancy's Splinter Cell Demo\SYSTEM“.
2. Mit einem Doppelklick öffnen Sie die Datei. Nun nehmen Sie schrittweise die folgenden Änderungen vor.
3. Ersetzen Sie die Zeile „FullscreenViewPortX=640“ durch „FullscreenViewPortX=800“.
4. Ersetzen Sie die Zeile „FullscreenViewPortY=480“ durch „FullscreenViewPortY=600“.
5. Ersetzen Sie die Zeile „StartupFullscreen=True“ durch „StartupFullscreen=False“.
6. In den Zeilen „WindowedViewPortX=640“ und „WindowedViewPortY=480“ können Sie nun die Standard-Auflösung verändern. Aus „640“ und „480“ können Sie beispielsweise „800“ und „600“ oder „1024“ und „768“ machen. Verwechseln Sie die Zahlen allerdings nicht.
7. Speichern Sie die Datei und schließen Sie sie dann.

Hardware T&L – was ist das?

Läuft die Splinter Cell-Demo nur mit T&L-fähigen Grafikkarten? Was bedeutet eigentlich dieses T&L und wofür ist es gut? Ich habe eine Nvidia Riva TNT2 Pro und wollte fragen, ob die T&L beherrscht oder ob ich mir eine neue Grafikkarte anschaffen sollte. Mein Rechner hat 667 MHz.

MICHAEL RÖHRS, PER E-MAIL

Dank Hardware Texture & Lighting übernehmen Grafikchips seit Geforce256 und Radeon die rechenintensiven Fließkomma-berechnungen, aus denen in Spielen eine 3D-Welt entsteht. Anhand eines Beispiels lässt sich das Prinzip leicht erklären. Der Hauptprozessor fungiert quasi als Architekt für die 3D-Landschaft. Er liefert den Bauplan einer 3D-Szene an, während die Grafikkarte dann Polygone erstellt, diese mit Texturen versieht und anschließend beleuchtet. In einem Actionsplint ändert sich stets die 3D-Perspektive – und genau hier kommt Hardware T&L ins Spiel und beschleunigt die 3D-Grafik, indem sie dem Hauptprozessor Arbeit abnimmt. Ein direkter Nachfolger von Hardware T&L sind die bei DirectX-8-Spielen eingesetzten Pixel Shader und Vertex Shader. Während Hardware T&L nur immer gleiche Berechnungen beschleunigen konnten, sind die Shader-Prozessoren (ab Geforce 4 Ti, Radeon 8500/LE) flexibel und lassen sich von den Spielern selbst sogar direkt programmieren, um beispielsweise realistischere Wasseroberflächen darstellen zu können. Eine neue Grafikkarte würde Ihnen nicht viel helfen, da der Hauptprozessor für alle aktuellen High-End-Platinnen viel zu langsam ist. Unser Tipp: Sparen Sie auf einen komplett neuen PC.

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich oft separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

FUNKPROBLEME?
Damit Sie beim Spielen mit Funk-Eingabegeräten keine Probleme bekommen, sollten Sie den Funk-Empfänger immer vor den Geräten platzieren – und nicht etwas neben oder hinter einem Monitor.

Unreal 2 - Level-Design-Tutorial

Unreal 2 - So bauen Sie Ihren eigenen Level

Exklusiv für PC Games erklärt Ihnen Matthias Worch, einer der Leveldesigner von Unreal 2, die Grundlagen des Unreal 2-Editors. Sämtliche Level-Dateien, die in diesem Artikel erwähnt werden, befinden sich natürlich auf der Heft-DVD („Specials“-Rubrik) - inklusive einer eigens von Matthias entworfenen Einzelspielerkarte nur für PC-Games-Leser. Viel Spaß beim Level-Basteln!

Vorbereitung:

Leveldateien kopieren

Als Erstes kopieren Sie alle Leveldateien von der DVD in das „Maps“-Verzeichnis im Unreal 2-Installationsordner (Beispiel: C:\Unreal2\maps). Ihr Arbeitsmaterial für diesen Artikel besteht aus sieben PCGamesTutorial.un2-Karten, die passend zu den Arbeitsschritten unterschiedlich nummeriert sind. Die Dateien „SolarisPCGames.un2“ und „SolarisPCGames_hard.un2“ sind hingegen voll spielbare Einzelspieler-Karten, die auf Basis dieses Leveldesign-Kurses erstellt wurden.

Cheatcodes aktivieren

Um Unreal 2 vollständig editieren zu können, müssen Sie erst die Cheatcodes aktivieren. Starten Sie das Spiel und öffnen Sie die Konsole (in der Regel die „~“-Taste). In der Konsole geben Sie BeMyMonkey ein. Unreal 2 bestätigt den Befehl mit der Meldung „Cheats Enabled“. Von nun an sind im Spiel alle Schummelnereien erlaubt, selbst wenn das Spiel beendet und erneut gestartet haben.

Beispiel-Level spielen

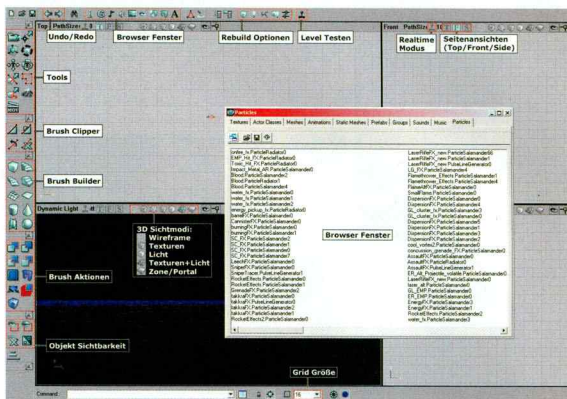
Bevor Sie sich ans Level-Design machen, ist es hilfreich, wenn Sie sich erst einmal die endgültige Version der Karte anschauen, welche Sie mithilfe dieses Artikels nachbauen werden. Starten Sie dazu Unreal 2 und laden Sie anschließend irgendeinen Spielstand. Geben Sie dann open PCGamesTutorial17 in der Konsole ein. Falls der Level nicht geladen wird, vergewissern Sie sich, dass sich die Leveldateien im richtigen Verzeichnis befinden und die Unreal 2 Cheatcodes vorher aktiviert wurden. Hinweis: Versuchen Sie nicht, einen Level von der Konsole aus zu öffnen, wenn Sie sich im Hauptmenü des Spiels befinden - Unreal 2 würde dann nämlich abstürzen. Laden Sie vorher immer einen Spielstand! Sie beginnen den Level in einem breiten Gang, der auf beiden Seiten mit Metall vertäfelt ist. Am Ende des Ganges befindet sich eine Tür, hinter der ein Soldat auf Sie wartet. Schauen Sie sich den Level in Ruhe an. Er mag nicht so spektakulär wie die echten Unreal 2-Karten wirken, aber mit etwas Geduld und Spucke haben Sie bald die grundsätzlichen Arbeitsschritte heraus, um größere und schönere Levels bauen zu können.

Den Editor starten

Die Startdatei des Unreal 2-Editors heißt UnrealEd.exe und befindet sich im „System“-Verzeichnis von Unreal 2. Sie starten den Editor mit einem Doppelklick.

UnrealEd: Eine Übersicht

Willkommen in UnrealEd! Als Erstes sollten Sie sich mit der Benutzeroberfläche vertraut machen und lernen, sich im Editor fortzubewegen. Als kleine Hilfe sind im Bild auf dieser Seite alle wichtigen Buttons und Befehle hervorgehoben. Machen Sie sich keine Sorgen,



DER UNREAL-EDITOR IM ÜBERBLICK Lassen Sie sich beim ersten Start des UnrealEd nicht von den Menüs und Fenstern erschrecken. Damit Sie sich besser zurechtfinden, haben wir für Sie das Wichtigste markiert.

wenn der Editor zunächst unübersichtlich und verwirrend wirkt - Sie bekommen Schritt für Schritt alle wichtigen Funktionen des Editors erklärt. Schließen Sie jetzt erst einmal das Browser-Fenster in der Mitte des Bildschirms und laden Sie den ersten Beispiel-Level (PCGamesTutorial1.un2) aus dem „Maps“-Verzeichnis von Unreal 2.

Übersicht

Der Editor ist in vier große Sichtfenster eingeteilt, die die Spielwelt aus allen Blickwinkeln zeigen. In diesen Fenstern editieren Sie die Architektur des Levels und platzieren Gegenstände. Das Fenster links unten ist die 3D-Ansicht, der wir uns zuerst widmen wollen. Nachdem Sie den ersten Level geladen haben, sehen Sie hier einen grauen Raum, eine schwarze Wandverkleidung (die in den zweidimensionalen Ansichten als grünes Drahtgittermodell angezeigt wird) und einen roten Würfel, der ebenfalls als Drahtgitter erscheint. Der kleine Joystick markiert den Startpunkt des Spielers.

Wie man sich fortbewegt

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das 3D-Fenster (der Cursor verwandelt sich in ein dünnes Fadenkreuz) und drücken Sie die linke Maustaste. Jetzt ziehen Sie die Maus vor und zurück, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten - die Kamera fliegt dabei durch den Raum. Sie können sich auch nach rechts und links drehen, indem Sie die Maus nach rechts oder links ziehen.

2. Wenn Sie sich nicht bewegen, können Sie die Kamera in alle Richtungen drehen, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus in die gewünschte Richtung ziehen.

3. Um die Kamera hoch und runter zu bewegen, drücken Sie die linke UND rechte Maustaste gleichzeitig und ziehen die Maus vor und zurück. Seitwärts bewegen Sie sich, indem Sie die Maus bei gedrückten Tasten nach rechts und links ziehen.

4. Die 2D-Sichtfenster zeigen Ihren Level als Drahtgitter dargestellt. Sie bewegen sich hier

ähnlich wie beim 3D-Fenster: Drücken Sie die linke ODER rechte Maustaste, während der Mauszeiger über dem Fenster schwebt, und ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung. Die 2D-Sicht verschiebt sich entsprechend. Um zu zoomen, halten Sie beide Maustasten gedrückt und ziehen die Maus vor und zurück, die Sicht wird entsprechend hinein- und herausgezoomt.

5. Machen Sie sich mit der Navigation im Editor vertraut, indem Sie sich alle Gegenstände von allen Seiten anschauen. Übung macht den Meister.

Gegenstände selektieren und verschieben:

1. Um Gegenstände im Editor zu verschieben, benutzen Sie die „Shift“- oder „Strg“-Taste. Zentrieren Sie eines der 2D-Fenster um das grüne Drahtgitter. Lassen Sie alle Maustasten los (das Fadenkreuz wird wieder sichtbar) und bewegen Sie den Zeiger über das Drahtgitter. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand anzuwählen. Er wird jetzt in allen Sichtfenstern hell hervorgehoben.

2. Um die Wandverkleidung zu bewegen, drücken Sie die „Shift“-Taste und verschieben die 2D-Sicht wie gewohnt mit der Maus. Der angewählte Gegenstand wird zusammen mit der 2D-Sicht verschoben.

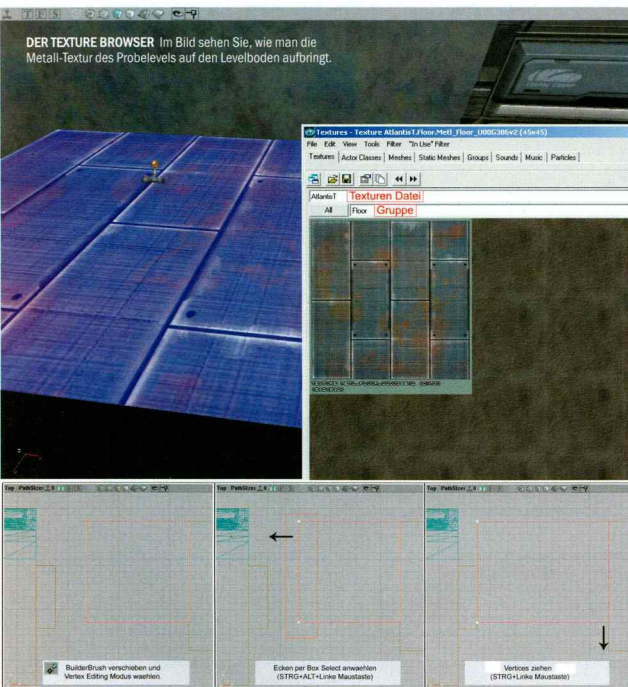
3. Sie können Gegenstände auch verschieben, ohne das Sichtfenster zu beeinflussen. Halten Sie die „Strg“-Taste gedrückt und ziehen Sie jetzt die Maus bei gedrückter linker Maustaste. Der Gegenstand bewegt sich in die entsprechende Richtung, aber die Sicht ändert sich nicht.

4. Um einen Gegenstand in einer 2D-Sicht zu drehen, benutzen Sie die rechte Maustaste. Wählen Sie einen Gegenstand aus und halten Sie die „Shift“-Taste sowie die rechte Maustaste gedrückt. Wenn Sie die Maus nach rechts oder links ziehen, dreht sich der Gegenstand.

5. Die Doppelbelegung der Maustasten in UnrealEd kann für Anfänger recht verwirrend sein. Üben Sie also ruhig ein wenig, die Kamera und Gegenstände zu verschieben.

U

DER TEXTURE BROWSER Im Bild sehen Sie, wie man die Metall-Textur des Probelevels auf den Levelboden aufruft.



BUILDER BRUSH Hier sehen Sie bildlich, wie Sie zwei Räume per Vertex Editing verbinden.

Grundsätze des Level-Designs

CSG steht für „Constructive Solid Geometry“ und beschreibt die Methode, die UnrealEd zum Erstellen der Levels verwendet. Stellen Sie sich einen leeren Unreal 2-Level wie einen riesigen Klumpen Ton vor, welcher die gesamte Spielwelt ausfüllt. Um einen Raum zu erstellen, müssen Sie eine Höhle in diesem Klumpen erstellen und den Spieler dort hineinsetzen. Weitere Räume und Durchgänge bauen Sie, indem Sie zusätzliche Löcher aushöhlen und miteinander verbinden. Dieses Konzept sollten Sie sich stets vor Augen halten. Selbst riesige Außenlevels entstehen in Unreal 2 erst dadurch, dass Sie einen sehr großen Innenraum in einem entsprechend großen „Klumpen Ton“ erstellen und diesen dann mit Texturen, Bäumen und einem Himmel füllen.

Brushes

Die Bausteine, die Sie zum Bauen der Welt verwenden, heißen Brushes. Unreal 2 kennt zwei verschiedene Arten: „subtractive“ (braun) und „additive“. Mit braunen Brushes schneiden Sie Materie weg, mit blauen Brushes fügen Sie Materie hinzu. Später lernen Sie noch eine weitere Methode kennen, wie Sie Verzerrungen in den Level einfügen. Unser derzeitiger Level besitzt bereits mehrere subtractive Brushes, die zwei Räume definieren.

Die Räume verbinden

1. Um beide Räume zu verbinden, müssen Sie einen Durchgang ausschneiden. Das passiert

mit dem roten BuilderBrush. Sie benutzen diesen Builderbrush für alle CSG-Operationen.

2. Verschieben Sie den Builderbrush so weit nach rechts, dass er an die rechte obere Ecke des kürzigen Raumes anschließt (siehe Screenshot). Leider ist der Durchgang noch nicht lang genug, also müssen wir den BuilderBrush vergrößern.

3. Wählen Sie den Vertex-Editing-Modus, indem Sie auf dieses Symbol auf der rechten Seite klicken. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Haken, sobald Sie ihn über ein Sichtfenster bewegen. Jetzt benutzen Sie die Selektierbox, um eine Seite des BuilderBrushes zu verlängern: Drücken Sie gleichzeitig „Strg“ + „Alt“ und die linke Maustaste und ziehen Sie den Cursor so über die 2D-Ansicht, dass Sie die linken Ecken des BuilderBrushes umschließen. Eine rote Box erscheint; wenn Sie die Tasten loslassen, werden alle Ecken selektiert, die sich innerhalb der Box befinden.

4. Ziehen Sie die gewählten Ecken nach links, indem Sie „Strg“-Taste und die linke Maustaste gedrückt halten.

5. Im Dropdown-Menü am unteren Bildschirmrand verringern Sie die Gittergröße von 16 auf 8. Benutzen Sie jetzt das Vertex-Editing-Tool erneut, um die beiden unteren Ecken des BuilderBrushes so weit nach unten zu ziehen, dass sie sich mit dem rechten Gang decken.

6. Der BuilderBrush ist jetzt so groß, wie er sein soll, wir müssen ihn nur noch von der Welt subtrahieren. Klicken Sie das

Subtract-Symbol, ein neuer subtraktiver Brush wird erzeugt. Sie können ihn nicht sehen, weil der BuilderBrush darüber liegt.

7. Sie könnten den BuilderBrush aus dem Weg schieben, aber mit einem Klick auf den Cube Builder in der linken Leiste setzen Sie den BuilderBrush auf seine kleineren Startwerte zurück und lassen den neuen Brush darunter automatisch erscheinen.

8. Klicken Sie auf den „Build Geometry“-Button am oberen Bildrand (verwechseln Sie ihn nicht mit dem Cube Builder rechts). Die BSP-Struktur des Levels wird neu kompiliert. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie später.

9. Speichern Sie den Level und testen Sie ihn durch einen Klick auf den „Play Map!“-Knopf in der oberen Symbolleiste. Wenn Sie Unreal 2 beenden, kehren Sie automatisch in den UnrealEd zurück. Sie können nun den Level „PCGamesTutorial2.un2“ laden – sämtliche beschriebenen Arbeitsschritte sind in dieser Karte schon durchgeführt worden, so dass Sie Ihre Map damit vergleichen können.

Weiterführende Konzepte

Sie können jetzt auch versuchen, mit dem BuilderBrush Materie zur Welt zuzufügen. Dazu benutzen Sie den Add-Knopf, der sich rechts neben dem Subtract-Symbol befindet. Um einen Brush loszuwerden, löschen Sie ihn einfach mit der „Entfernen“-Taste.

Um die Resultate Ihrer Aktionen im Level zu sehen, müssen Sie öfters den „Build Geometry“-Button benutzen, um die BSP-Struktur des Levels neu zu berechnen. Gewöhnen Sie sich einfach an, nach jeder CSG-Aktion auf dieses Symbol zu klicken.

Texturen

Der Texturbrowser

Es wird Zeit, dem grauen Level etwas Leben einzubringen. Öffnen Sie den Texturbrowser, das Symbol befindet sich am oberen Bildrand. Unreal 2 fasst Texturen in größere Dateien zusammen, ähnlich einer ZIP-Datei. Mehrere Texturpakete sind bereits geladen. Sie benötigen das Paket AtlantisT. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü (dort wird momentan 3437 angezeigt) und wählen Sie AtlantisT. Die Texturpakete sind in verschiedene Gruppen unterteilt: Sie suchen nach einem gekachelten Metallboden mit dem Namen „Metl_Floor-U00-G386v2“. Er befindet sich in der Floor-Gruppe.

Die Textur aufrufen

Klicken Sie auf eine beliebige Bodenfläche, so dass diese hervorgehoben wird. Jetzt klicken Sie im Browser auf die Textur und sie wird auf alle selektierten Flächen aufgetragen.

Die Textur bearbeiten

1. Um die Textur zu verändern, benutzen Sie das „Texture Properties“-Fenster, das Sie durch das „View>Texture Properties“-Menü oder die „F5“-Taste öffnen. Die Optionen zum Verschieben, Drehen und Skalieren finden Sie in der „Pan/Rotate/Scale“-Kartekarte. Dieses Fenster ist recht einfach zu verstehen, probieren Sie die verschiedenen Knöpfe einfach aus. Eine gute Übung besteht darin, die Textur um 90 Grad zu drehen und um den Faktor 0,5 zu verkleinern (Scaling/Simple>Apply).

2. Experimentieren Sie mit verschiedenen Texturen und kleben Sie diese auf verschiedene Flächen. Ihr Ergebnis überprüfen Sie anhand des Levels „PCGamesTutorial3.un2“.

Licht

Lichter platzieren

Um eine Lichtquelle zu platzieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige

Stelle des Bodens und wählen die Option „Add Light Here“ aus dem Menü. Das Licht wird durch eine weiße Glühbirne angezeigt, die Sie nun beliebig im Level herumbewegen können. Verschieben Sie Ihr Licht so, dass es in der Mitte des Raumes schwebt.

Level vorberechnen

Jetzt ist es wieder an der Zeit, den Level zu kompilieren, damit das Licht auch sichtbar wird. Sie haben schon Bekanntschaft mit dem „Build Geometry“-Button gemacht. Diesmal benutzen wir seinen großen Bruder „Build All“. Klicken Sie auf den „Build All“-Knopf am oberen Bildrand und warten Sie, bis der Editor den Level komplett kompiliert hat.

Wichtige Information!

Sie müssen den Level immer kompilieren, bevor Sie ihn spielen können. Eine genaue Erklärung dessen, was hinter diesem Vorgang steckt, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Prüfen Sie sich das „Build All“-Symbol einfach als den magischen Knopf ein, der Ihren Level auf Vordermann bringt. Sie müssen ihn immer drücken, wenn Sie neue CSG-Operationen durchgeführt (addieren oder subtrahieren) oder Lichtquellen verändert haben.

Licht verändern

1. Das Licht ist zu weich und zu ausgeglichen, um einen wirklich dramatischen Effekt zu erzielen. Also werden wir seine Eigenschaften editieren.

Selektieren Sie das Licht und öffnen Sie dessen Eigenschaften („View“->„Actor Properties“ oder „F4“). Das „DefaultProperties“-Fenster erscheint mit einer Unzahl von Untermenüs. Klicken Sie auf das „L“-Zeichen neben „LightColor“ und erhöhen Sie den „LightBrightness“-Wert auf 128. Jetzt öffnen Sie das „Lighting“-Untermenü und verringern den „LightRadius“-Wert auf 16.

2. Klicken Sie den „Build All“-Knopf. Jetzt ist das Licht um einiges heller, scheint aber nicht mehr so weit.

Lichtquellen duplizieren

1. Um den Raum auszuleuchten, sollten Sie mehrere kleine Lichter verteilen. Wählen Sie die erste Lichtquelle und duplizieren Sie diese mit der „Strg“- und der „W“-Taste (gleichzeitig drücken). Jetzt bewegen Sie das neue Licht zur linken Seite des Raumes und kompilieren

den Level erneut. Leuchten Sie auf diese Weise den restlichen Level aus.

2. Speichern Sie den Level und testen Sie ihn! Ein Beispiel für diesen Arbeitsschritt finden Sie im Level „PCGamesTutorial4.un2“.

Weiterführende Konzepte

Buntes Licht bestimmen Sie durch die „LightColor“-Werte in den „DefaultProperties“. Sie können dort entweder Farben aussuchen oder die Werte von Hand eingeben. Ein rotes Licht hat zum Beispiel die Werte 128, 0, 0. Blau ist 128, 170, 127.

Dekorationen durch Static Meshes

Bislang haben Sie Ihre Umgebung ausschließlich aus subtraktiven und additiven BSP-Brushes gebaut. Die Hardware-T&L-Unterstützung der Unreal-Engine erlaubt es uns aber, sehr detaillierte Verzierungen in den Level einzubinden, die von der T&L-Einheit Ihres 3D-Chips in Windeseile gerendert werden können. In Unreal 2 nennt man diese Dekorationen Hardware Brushes oder Static Meshes.

Die Wandverkleidung, die sich schon im Level befindet, ist ebenfalls ein Static Mesh. Static Meshes werden wie Gegenstände gehandhabt. Sie können sie also beliebig verschieben und kopieren – und genau das probieren Sie jetzt in Ihrem Test-Level aus.

Wände bauen

1. Selektieren Sie die Wand in der Top-Ansicht (wo sie als grünes Drahtgitter erscheint) und drücken Sie die „Strg“- und die „W“-Taste, um diese zu duplizieren. Schieben Sie die neue Wand so nach links, dass sie nahtlos an die erste Wand anschließt. Wiederholen Sie den Vorgang, um die letzte Lücke zu schließen. Der Raum ist genau so genau, dass drei Wände nebeneinander passen.

2. Jetzt wählen Sie alle drei Wandstücke gleichzeitig, indem Sie beim Anwählen die „Strg“-Taste gedrückt halten. Verdoppeln Sie die Wände („Strg“- und „W“-Taste drücken). Jetzt drehen Sie die Wandstücke um 180 Grad und schieben sie an die untere Seite des Raumes.

3. Kompilieren Sie den Level, damit das Licht die Wände korrekt trifft.

Die Decke

1. Hardware Brushes werden wie Texturen in Paketen gespeichert. Sie benutzen den Static Mesh Browser, um eine geeignete Decke für den Raum zu finden. Der Static Mesh Browser unterscheidet sich kaum vom Texture Browser. Öffnen Sie ihn und wählen Sie das AtlantisM-Paket aus dem Dropdown-Menü.

2. Momentan ist nur ein Teil des Archivs im Speicher, also müssen Sie das gesamte AtlantisM-Paket laden. Klicken Sie dazu auf das „Load Entire Package“-Symbol.

3. Suchen Sie in der BackHallway-Gruppe nach der „HallwayCeilingPart01HP“-Dekoration und heben Sie den Namen hervor. Jetzt klicken Sie im Level mit der rechten Maustaste auf den Boden und wählen „Add Static Mesh: AtlantisM.BackHallway.HallwayCeilingPart01HP“.

4. Ihr neues Deckenstück befindet sich jetzt im Level, muss aber noch in die richtige Position gerückt werden. Benutzen Sie die Seitenansichten, um die Decke oben zwischen den beiden Seitenwänden zu platzieren. Wiederholen Sie den Vorgang zweimal, um die Lücke vollständig zu schließen.

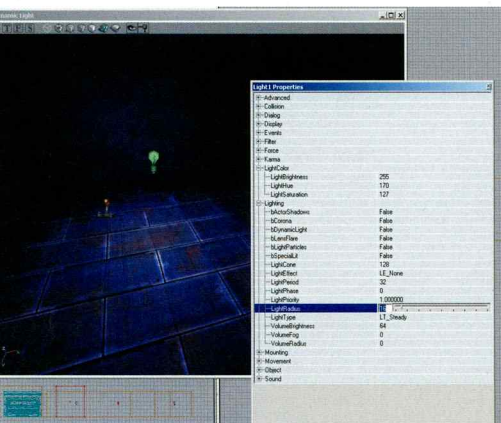
5. Kompilieren Sie den Level und spielen Sie ihn. Langsam, aber sicher sieht Ihre Map wie ein echter Unreal 2-Level aus! Sie können Ihr Ergebnis mit der mitgelieferten Datei „PCGamesTutorial5.un2“ vergleichen.

Weiterführende Konzepte

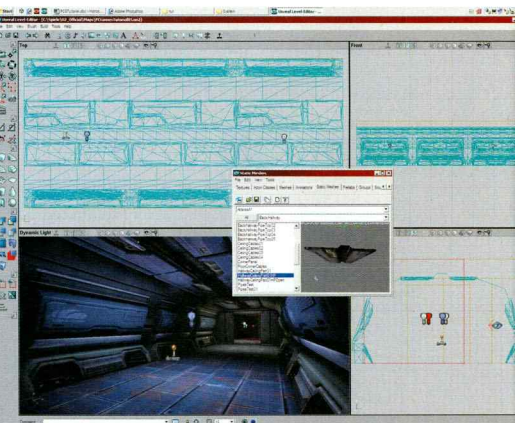
Sie haben Zugriff auf sämtliche Static Meshes, die für Unreal 2 gebaut wurden – nutzen Sie sie! Den besten Überblick über die Auswahl an Static Meshes bekommen Sie, indem Sie das Spiel komplett durchspielen und sich alle Levels anschließend im Editor ansehen. Der „SolarisPCGames.un2“ wurde beispielsweise aus Teilen des Schiffs Atlantis, den Janus Labs und dem Sulfuron-Level zusammengebaut.

Mover

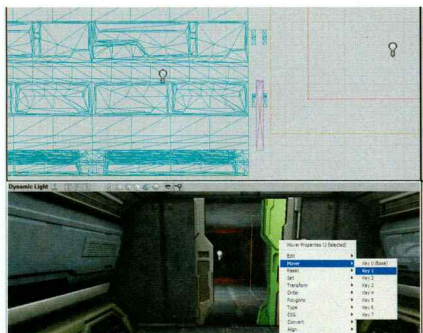
Der Durchgang am Ende des Raumes eignet sich hervorragend für eine Tür. Im „Janus Lab“-Level gibt es eine Tür, die wir für unseren Level stehen werden.



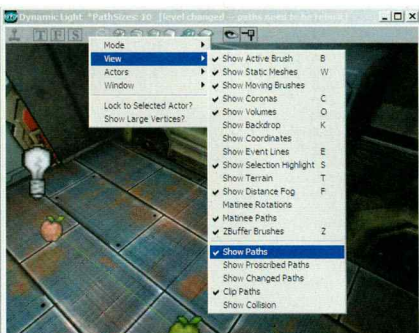
ES WERDE LICHT Hier editieren wir gerade den Radius einer Lichtquelle, die man im Editor anhand der grünen Glühbirne erkennt.



SCHRITT 4 Ordnen Sie die „Static Mesh“-Dekorationen in etwa so wie im Bild an, um anschließend einen detaillierten Raum zu erhalten.



MACH DIE TÜR ZU Um den Raum abzutrennen, setzen Sie einfach eine Tür ein und verpassen ihr die richtige Animation.



JA WO LAUFEN SIE DENN Um der künstlichen Intelligenz der Gegner auf die Sprünge zu helfen, müssen Sie Wegpunkte zur Orientierung platzieren.

Türrahmen

Bevor wir den beweglichen Teil der Tür erstellen, suchen wir einen geeigneten Türrahmen, der den Durchgang sinnvoll etwas aufpuppt. Öffnen Sie im Static Mesh Browser die Datei Janus_Musx. Suchen Sie in der Doors-Gruppe nach „M09DPlasLabDoor1b“. Erzeugen Sie zwei Kopien und passen Sie diese in die Öffnung ein.

Mover erzeugen

1. Die Tür, die wir benutzen werden, trägt den Namen „M09DPlasLabDoor1a“ und befindet sich ebenfalls in der Doors-Gruppe. Sie können die Tür aber nicht einfach mit dem Static Mesh Browser in den Level einfügen, da Sie damit nur eine statische Verzerrung erzeugen würden. Um einen Gegenstand beweglich zu machen, benutzen Sie eine neue Art von Brush: einen Mover.

2. Markieren Sie die Tür im Browser und klicken Sie auf das „Add Mover Brush“-Symbol in der rechten Leiste. Die Tür wird als Mover im Level platziert. In der 3D-Sicht sieht die Tür wie ein normales Static Mesh aus, aber in den Drahtgitteransichten der 2D-Fenster können Sie sehen, dass die Tür violett gefärbt ist.

3. Verschieben Sie die Tür so, dass sie exakt zwischen die Türrahmen passt. Sie müssen dazu die Gittereinstellung auf ein Pixel heruntersetzen.

Die Tür beweglich machen

Sie müssen der Tür mitteilen, in welcher Position sie geschlossen und in welcher Position sie geöffnet ist. Dazu benutzen Sie ein in der Spiele-Animation gebräuchliches Konzept: Keyframes. Jede Position der Tür wird durch einen Keyframe markiert. Die Tür ist standardmäßig geschlossen und befindet sich automatisch in Keyframe 0. Um die geöffnete Position zu bestimmen, benutzen wir Keyframe 1.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Tür. Im Pop-up-Fenster bewegen Sie den Zeiger auf das „Mover“-Untermenü und wählen Key1. Die Tür befindet sich jetzt in Keyframe 1. Um die Position dieses Keyframes zu ändern, schieben Sie die Tür einfach in der Top-Sicht so weit nach unten, bis der Durchgang frei ist.

2. Um die Tür zwischen den Keyframes hin- und herzuschalten, benutzen Sie wieder das Pop-up-Menü. Wählen Sie unter Mover die Einstellung Key0. Die Tür springt ruckartig in ihre Ausgangsposition zurück.

3. Alle Mover sind per Default auf Bump-OpenTimed gestellt und öffnen sich deshalb automatisch, wenn der Spieler sie berührt. Kompilieren Sie den Level und spielen Sie ihn. Wenn Sie im Level gegen die Tür laufen, öffnet sie sich für vier Sekunden und schließt sich danach wieder.

4. Dieser Level ist auch als „PCGamesTutorial2.aln2“ gespeichert. Schauen Sie sich ihn an.

Weiterführende Konzepte

Die Eigenschaften eines Movers verändern Sie in den „Mover“- und „MoverSounds“-Menüs der Default-Properties. Um die Tür schneller oder langsamer gleiten zu lassen, verändern Sie den MoveTime-Wert. StayOpenTime bestimmt, wie lange die Tür im geöffneten Keyframe verweilt. Wenn sich die Tür durch einen Trigger öffnen soll, stellen Sie im „Object“-Menü den Initial-State auf TriggerOpenTimed oder TriggerControl. Schauen Sie sich den SolarisPCGames-Level im Editor an, wenn Sie nach Beispielen für getriggerte Türen suchen.

Gegner und Pickups

Actor Browser

Bisher haben Sie ausschließlich Gegenstände platziert, die im „Platzierungs“-Menü bereits vorbestimmt sind: Light, PlayerStart etc. Um andere Dinge in den Level einzufügen, benutzen Sie den Actor Browser.

1. Öffnen Sie den Actor Browser, indem Sie auf die Schachfigur am oberen Bildschirmrand klicken. Die Actor-Klasse ist zusammengeklappt, also öffnen Sie sie mit einem Klick auf das „+“-Zeichen.

2. Jetzt wird es etwas abenteuerlich. Wir wollen einen Söldner in den Level setzen, müssen ihn aber erst einmal finden! Öffnen Sie das „Pawn“-Menü und kämpfen Sie sich Schritt für Schritt voran: „Actor“->„Pawn“->„LicensePawn“->„U2Pawn“->„U2PawnBase“->„U2PawnBasic“->„U2PawnAdvanced“. Geschafft! In der „U2PawnAdvanced“-Gruppe finden Sie die Klasse „U2MercJapLight“. Markieren Sie den Namen.

3. Sobald eine Klasse markiert ist, können Sie sie wie gewohnt im Level platzieren, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Boden klicken und „Add U2MercJapLight Here“ wählen.

4. Speichern Sie den Level und probieren Sie ihn aus. Sie sollten ihn anschließend mit dem „PCGamesTutorial2.aln2“ vergleichen.

PathNodes

1. In einem simplen Level wie diesem werden die Gegner keine Schwierigkeiten haben, sich zurechtzufinden. In komplizierten Maps müssen Sie der künstlichen Intelligenz unter die Arme greifen. Sie tun das, indem Sie ein Wegnetz aus PathNodes legen (Add PathNode Here). Der Wegpunkt wird als ein kleiner Apfel dargestellt. Scrollen Sie den Gang runter und platzieren Sie eine weitere PathNode, bis der gesamte Level gleichmäßig vernetzt ist.

2. Das Wegenetzwerk muss vom Spiel vorberechnet werden. Sie tun dies mit dem alten-kannnen „Build All“-Knopf.

3. Um die Pfade im Editor anzuzeigen, benutzen Sie die Anzeigekontrollen der Sichtfenster. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des grauen Fensters (z. B. neben das Joystick-Symbol) und wählen Sie „View“->„Show Paths“.

4. Der fertige Level ist unter dem Namen „PCGamesTutorial2.aln2“ abgespeichert. Schauen Sie sich die Karte doch noch einmal an.

Weiterführende Konzepte

Sie benutzen den Actor Browser, um alle in Unreal 2 verfügbaren Gegenstände im Level zu platzieren. Hier ist eine kleine Liste von wichtigen Dingen:

Waffen: Actor->Pickup->WeaponPickup->U2WeaponPickup
Munition: Actor->Pickup->Ammo->U2AmmoPickup
Lebens- und Schildenergie: Actor->Pickup->PowerUpPickup
XMP Pickups: Actor->Pickup->WeaponPickup->XMPPickup
XMP Einheiten: Actor->Pawn->StationaryPawn->DeployedUnit

Schlusswort

Übung macht den Meister – das Sprichwort trifft besonders auf eine derartig umfangreiche Materie wie den Unreal 2-Editor zu. Wenn Sie Spaß am Level-Design gefunden haben, bilden Sie sich im Internet weiter! www.unreal2.de bietet Ihnen Tutorials zu allen erdenklichen Themen in deutscher Sprache.

SolarisPCGames zeigt Ihnen, was Sie mit Geduld und Spucke aus dem Tutorial machen können – studieren Sie die Map im Editor! Der Startkorridor wird Ihnen sicherlich bekannt vorkommen. Matthias hat ihn durch eine Abzweigung erweitert und Kisten, Lichter, Kabel etc. als Verzierung hinzugefügt. Auch der anschließende Raum ist aus der „PCGamesTutorial7“-Karte hervorgegangen. Matthias hat einfach Lebergeräte im Raum platziert und Fenster nach außen eingebaut, die umliegendes Terrain zeigen.

Battlefield 1942: Road to Rome

Wer bei **Road to Rome** an einen neuen Reise-führer für Italiens Hauptstadt denkt, hat sich kräftig geschnitten. Anstelle von Sonne, Strand und Antipasti erwarten den Spieler im neuen Add-on zu **BF 1942** neue Maps, Fahrzeuge und Waffen. Klar, dass wir Ihnen die richtigen Tipps dazu liefern.

Schöne Aussichten

Wie spielen sich die neuen Karten?

Die sechs neuen Kriegsschauplätze sind geprägt durch bergiges und enges Gelände, steile Wände und schmale Brücken. Sie müssen die Fahrzeuge allesamt gut beherrschen, um nicht unverhofft in den Abgrund zu stürzen oder gegen eine Felswand zu knallen. Im Allgemeinen hinterlassen die Maps einen vielfältigeren Eindruck – es gibt auf jedem Schlachtfeld Schleichwege und Abkürzungen, die man taktisch hervorragend nutzen kann.

Auftaktent

Klemmt mein Turm?

Liebhaber der gepanzerten Vehikel werden sich umgewöhnen müssen. Die neuen Panzer M3 Grant, M1 1-39 Carro Armato und das deutsche Sturmgeschütz haben kein voll drehbares Hauptgeschütz. Die drei Fahrzeug-Typen sind daher am effektivsten, wenn sie mit zwei Mann Besatzung gefahren werden. Natürlich erfordert dies ein diszipliniertes Teamplay.

Stellungsspiel

Was taugen die festen Geschütze?

Ebenfalls neu sind die festen Artilleriegeschütze (Britische AT-GD/Deutsche Panzerabwehrkanone). Deren Feuerkraft ist sehr hoch und lässt selbst die starken Panzer schnell in die Knie gehen. Machen Sie nicht den Fehler, Artilleriestellungen direkt von vorne anzugreifen. Die Schutzeinrichtungen (Sandsäcke, Holzbarrikaden) fangen einen Großteil des Schadens ab. Von der Seite oder von hinten sind die Geschütze jedoch leicht zu zerstören.

Wenn Sie ein Artilleriegeschütz bedienen, ist es ratsam, die Kameraperspektiven durchzuschalten, da die Sichtfenster recht begrenzt sind. Fühlen Sie sich hinter Ihrem Geschütz nicht zu sicher – durch die Luken können Sie von gegnerischen Schützen aufs Korn genommen werden.

ACHTUNG: Artillerieschützen sind auf sich allein gestellt, es gibt keine Zielfunktion in Verbindung mit einem Aufklärer.

STEFAN WEISS/ANSGAR STEIDLE

FEUER FREI! Sobald die gegnerischen Heerschaaren anrücken, bekommen sie eins mit der PAK übergeben.



Panzerschlacht – „30 Tonnen Stahl unterm Hintern“

Waren im Hauptspiel die Panzerklassen auf jeder Seite noch identisch, ist es im Add-on etwas kniffliger geworden. Hier stellen wir Ihnen die neuen Gefährten mit ihren Stärken und Schwächen vor.

M1 1-39 CARRO ARMATO

Der kleinste und schwächste unter den „Neuen“. Sein großer Vorteil ist die Geschwindigkeit. Auf gerader Strecke macht er fast dem Jeep Konkurrenz und eignet sich daher hervorragend, um zum Beispiel schnelle Vorstöße zu gegnerischen Flaggenpunkten zu absolvieren. Die schnell feuermende Sekundärkanone räumt mit Infanterie oder leichten Fahrzeugen (Jeep) auf. Auch gegen Flugzeuge ist die Kanone recht effektiv. Im Kampf Panzer vs. Panzer hat der M1 schlechte Karten – selbst an der Frontseite ist die Panzerung nicht allzu stark. Sowohl das deutsche Sturmgeschütz als auch der Wolverine und der M3 haben mit dem M1 leichtes Spiel.



DEUTSCHES STURMGESCHÜTZ

Der zweitstärkste Panzer im Add-on. Die dicke Panzerung und die große Feuerkraft machen das Vehikel zu einem gefährlichen Gegner. Panzerabwehrsoldaten müssen schon im Team antreten, um mit dem Stahlmonster fertig zu werden. Die schwächste Stelle ist, wie bei allen Panzern, das Hinterteil. Beim direkten Panzerkampf fertigt das Sturmgeschütz den M1 oder den M3 in null Komma nix ab. Lediglich die schlechtere Wendigkeit macht das Sturmgeschütz verwundbar. Wenn Sie auf einen gegnerischen Wolverine treffen, müssen Sie sich vorsehen. Dessen Feuerkraft ist stärker; darüber hinaus ist er weniger als das Sturmgeschütz und besitzt einen voll drehbaren Geschützturm.



M3 GRANT

Auf der Alliierten Seite gibt es nur eine Neuerung – den M3 Grant. Er ist im Vergleich zum M1 der Achsenmächte etwas langsamer, dafür stärker gepanzert und wendiger. Gegen den Kampfkoloss Sturmgeschütz zieht er allerdings den Kürzeren.



M3 GMC

Das neue Kettenfahrzeug der Alliierten ist nicht zu verachten. Aufgemotzt mit einer 75-mm-Kanone sind sogar Angriffe auf Panzer möglich. Gute und wendige Fahrer erledigen damit locker den leichten M1-Panzer. Nur treffen lassen sollten Sie sich nicht, die leichte Panzerung hält nicht viel aus.



Neuerungen – „Irgendwas ist an den Dingen anders.“

Dicke Haut – Im Vergleich zum Hauptspiel fällt auf, dass die starken Panzer M3 und Sturmgeschütz etwas schwerer zu knacken sind. Selbst an der schwächsten Stelle (Rückseite) brauchen Sie mehrere Treffer. Panzerabwehrsoldaten haben es damit ebenfalls schwerer und müssen vorsichtiger agieren und gut zielen. Sehr wirksam sind nach wie vor Sprengsätze, Minen und natürlich gut gezielte Bombenabwürfe.

Zweite Geige – Die MG-Bordschützen waren bislang entweder masochistisch oder selbstmörderisch veranlagt. Ohne jeden Schutz gaben sie eine perfekte Zielscheibe ab. Im Add-on ist das anders – die Bordschützen sind durch Bordaufbauten besser geschützt.



Ich pieks dich!

Bei den Soldatenklassen hat sich nicht viel getan; es gibt zwar neue Gewehre, allerdings unterscheiden die sich nicht besonders von den bisher bekannten Schießprügeln. Der Ingenieur hat jedoch eine interessante Neuerung – das Bajonett. Anstelle eines Kampfmessers schlummert im Waffen-Slot 1 besagter Aufsatz für den Karabiner. Wenn Sie nahe genug an Ihren Gegner herankommen, bedeutet ein gezielter Bajonettschich ein schnelles Ende.



Die Schlacht um Anzio - „Bei dieser Hafenrundfahrt bekommen Sie einiges geboten.“

DIE INSEL IM FLUSS

Auch wenn es sich um keinen Eroberungspunkt handelt, die kleine Insel im Quadranten E-4 ist ein taktisch wichtiger Punkt. Mit den Flakgeschützen lassen sich sogar Boote und Landfahrzeuge gleichermaßen aufhalten. Damit sind Sie in der Lage, einen Vormarsch des Gegners aufzuhalten.

DER KURZE WEG

In den Hafengebiet sind die Brücken aufgrund der Panzersperren schwer mit Fahrzeugen zu passieren. Besser ist es, eine kurze Schwimmpartie einzulegen. Über die Treppen an den Kaimauern gelangen Sie schnell ins kühle Nass und auf die andere Seite.

HOCH IN DER LUFT

Im südlichen Hafengebiet finden Scharfschützen den perfekten Spielplatz vor – die Lagerkräne bieten ein großes Schussfeld bis auf die andere Flussseite.

ZU WENIG PLATZ

Flieger haben auf der kleinen Map nur wenig Raum zum Manövrieren. Ausländische Dogflights enden schnell in der Desertationszone und führen zum vorzeitigen Ableben. Gute Piloten nutzen das Flussbett und räumen im Tieflieg mit den Gegnern auf.

FLUSSFAHRT

Die Landungsboote eignen sich hervorragend, um schnell dem Flussverlauf zu folgen und gegnerische Punkte einzunehmen. Ist die Insel im Fluss vom Gegner besetzt, ist es schwierig, unbeschadet vorbeizukommen. Wenn Sie mit zwei Booten losfahren, sollte ein Teammitglied links und der Kollege rechts an der Insel vorbeifahren. Der Flakschütze auf der Insel muss sich nun für ein Ziel entscheiden – der zweite kommt auf jeden Fall durch.



- ALLIIERTE: USA**
- (1) Einstiegspunkt West (D-6):
 - 1x M7 Priest (Artillerie)
 - 1x M3 Grant
 - 1x Willys Overland Jeep (Truppentransporter)
 - 1x LCPV Higgins Boat (Landungsboot)
 - 2x MG-Stellung
 - (2) Einstiegspunkt Ost (E-6):
 - 1x M3 Grant
 - 1x M3 GMC (Panzertruck)
 - 1x Britan Mosquito (Flugzeug)
 - 1x MG Half Track
 - 1x MG-Stellung (außerhalb)
 - 1x LCPV Higgins Boat (Landungsboot)
 - 2x MG-Stellung

- ACHSEN: ITALIEN**
- (3) Eroberungspunkt West (D-5):
 - 2x MG-Stellung
 - (4) Eroberungspunkt Ost (E-4):
 - 2x MG-Stellung
 - 1x M3 Grant

- ALLIIERTE: ITALIEN**
- (5) Einstiegspunkt Süd (C-4):
 - 1x Hanomag SdKfz 251
 - 1x M1 1-39 Carro Armato
 - 1x VW Type 82 Kübelwagen
 - 1x SdKfz 124 Wespe (Artillerie)
 - 1x MG-Stellung (außerhalb)
 - 1x Italian LCPV (Landungsboot)
 - (6) Einstiegspunkt Nord (C-3):
 - 1x Messerschmitt BF-110
 - 1x Sturmgeschütz
 - 1x VW Type 82 Kübelwagen
 - 1x M1 1-39 Carro Armato
 - 2x MG-Stellung
 - 1x Italian LCPV (Landungsboot)

- ACHSEN: ITALIEN**
- (7) Eroberungspunkt West (D-5):
 - 2x MG-Stellung
 - (8) Eroberungspunkt Ost (E-4):
 - 1x M1 1-39 Carro Armato

Die Schlacht um Salerno - „Wir werden diesen Hügel nehmen, egal was es kostet!“

CHANGENGLEICHHEIT

Die Strategie ist sowohl bei den Alliierten als auch bei den Achsenmächten gleich. Lediglich die Sturmgeschütze verschaffen den Italienern einen großen Vorteil bei der Erstürmung der Bergfestung. Wer hier die Oberhand hat, ist im Vorteil.

SICHERN SICH DIE EINSTIEGSPUNKTE

Holen Sie sich zuerst die beiden Punkte im Norden und Süden und schalten Sie die äußeren Panzerabwehrkanonen der Festung aus. Nur diese können die Einstiegspunkte direkt unter Beschuss nehmen. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre angeschlagenen Panzer reparieren zu lassen, und bekommen immer frischen Truppennachschub.

NEHMEN SIE DIE FESTUNG EIN

Der Hügel ist zwar mit weiteren PAK40, MG-Stellungen und Flakstellungen schwer befestigt, nichtsdestotrotz lässt er sich aufgrund mehrerer Umstände leicht einnehmen:

Erstens können die PAKs Sie nicht beschießen, wenn Sie dicht am Hang stehen. Die Rohre lassen sich nicht nach unten richten, so dass die Granaten in weitem Bogen über Sie hinwegfeuern.

Zweitens ist das Gelände recht unübersichtlich. Sie kommen mit Fußtruppen von fast überall auf den Hügel und auch für Ihre Fahrzeuge gibt es genügend Möglichkeiten, im Gelände hochzufahren.

Zu guter Letzt hat Ihr Gegner, einmal abgeschossen, keine Möglichkeit, schnell Verstärkung zu bekommen, da die Flaggie auf dem Berg keinen Einstiegspunkt hat.



- ALLIIERTE: USA**
- (1) Einstiegspunkt Nord-Ost (nicht einnehmbar) (F-2):
 - 2x P-51 Mustang
 - 2x American M3 GMC
 - 1x M7 Priest
 - 1x MG Half Track (Truppentransporter)
 - 2x M3 Grant
 - 1x Willys Overland Jeep
 - 2x MG-Stellung
 - (2) Eroberungspunkt Nord (D-3):
 - 1x Willys Overland Jeep
 - 1x AT Gun „Howitzer“ (außerhalb)
 - 1x Reparaturplattform
 - (3) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
 - 2x Flak
 - 4x MG-Stellung
 - 6x Kanone
 - 1x Reparaturplattform

- ACHSEN: DEUTSCHLAND**
- (4) Eroberungspunkt Süd (D-6):
 - 2x Willys Overland Jeep
 - 1x British AT Gun „Howitzer“ (außerhalb)
 - 1x Reparaturplattform
 - (5) Einstiegspunkt Süd-West (nicht einnehmbar) (B-7):
 - 1x SdKfz 124 Wespe
 - 2x M1 1-39 Carro Armato
 - 2x Sturmgeschütz
 - 1x Hanomag SdKfz 251
 - 2x Messerschmitt BF-109e
 - 1x VW Type 82 Kübelwagen
 - 1x MG-Stellung (außerhalb)

- ALLIIERTE: DEUTSCHLAND**
- (6) Eroberungspunkt Süd (D-6):
 - 1x VW Type 82 Kübelwagen
 - 1x AT PAK 40 (außerhalb)
 - 1x Reparaturplattform
 - (7) Eroberungspunkt Nord (D-3):
 - 1x VW Type 82 Kübelwagen
 - 1x AT PAK 40 (außerhalb)
 - 1x Reparaturplattform

- ACHSEN: DEUTSCHLAND**
- (8) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
 - 2x Flak
 - 4x MG-Stellung
 - 6x AT PAK 40
 - 1x Reparaturplattform

Die Schlacht um Monte Santa Croce - „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“

DIE STRATEGIE

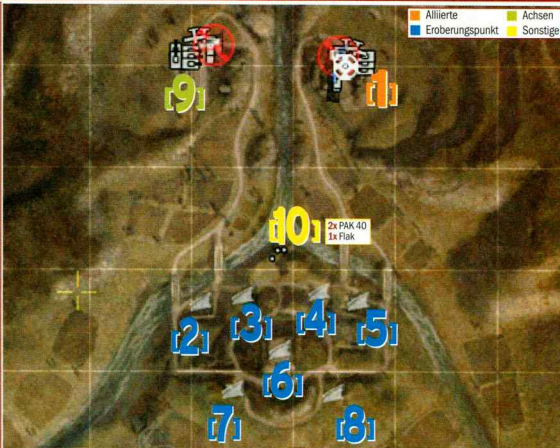
Weder die Achsenmächte noch die Alliierten haben hier besondere Vorteile oder unterschiedliche Vorgehensweisen. Sichern Sie sich also möglichst schnell eine gute Position, die ersten Minuten können in diesem Szenario über Sieg oder Niederlage entscheiden. Übrigens lassen sich von Ihrer Basis aus direkt die Flugzeuge Ihres Kontrahenten zerstören, umgekehrt leider genauso. Die Flieger sind auf dieser Karte sehr wichtig, da Bodentruppen ohne sie erst lange Wege bis auf den Berg zurücklegen müssen.

LEBENSRETENDE SOKORTMASSNAHMEN

Auf dieser Karte gibt es im Prinzip nur einen wirklich wichtigen Punkt: die zentrale Stellung auf dem Berg, die für Sie absolute Priorität haben sollte. Fliegen Sie am besten sofort dorthin und krallen Sie sich die Flagge. Von dort oben können Sie hervorragend „snipern“, die Artillerie in Stellung bringen und alle anderen Flaggen erobern. Die Anlage ist leicht zu verteidigen und nur durch Flugzeuge effizient zu beharren. Die vorhandene Artillerie lässt sich nur mithilfe von Aufklärern gut einsetzen.

UNTERBRECHEN SIE DIE NACHSCHUBWEGE

Haben Sie den Berg erst mal unter Ihrer Kontrolle, so bietet der neutrale Punkt im Flussdelta eine gute Möglichkeit, nachrückende Truppen unter Beschuss zu nehmen, die über die Brücke vorrücken müssen. Die Stellung zu besetzen ist nur sinnvoll, solange Sie keine Feinde hinter sich haben, da Sie von hinten sehr verwundbar sind. Hier gewinnt nur, wer in einem gut organisierten Team spielt.



(1) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (E-2):
1x Spitzreife
2x M3 GMC
2x M3 Grant
2x Willys Overland Jeep MB
1x M7 Priest

(2) Eroberungspunkt Norden, ganz westlich (D-5):
1x Jeep
1x Flak
1x MG-Stellung
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Nordwesten (D-5):
1x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Nordwesten (E-5):
1x MG-Stellung

(5) Eroberungspunkt Norden, ganz östlich (E-5):
1x Jeep
1x Reparaturplattform

(6) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x M7 Priest
2x Flak
4x MG-Stellung

(7) Eroberungspunkt Südwesten (D-6):
1x AT Gun „Howitzer“

(8) Eroberungspunkt Südosten (E-6):
1x AT Gun „Howitzer“

(9) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (D-2):
2x Sturmgeschütz
1x SdKfz. 124 Wespe
2x M1. 1-39 Carro Armato
1x BF-110
2x VW Type 82 Kübelwagen
1x BF-109

(2) Eroberungspunkt Norden, ganz westlich (D-5):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x Flak
1x MG-Stellung
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Nordwesten (D-5):
1x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Nordwesten (E-5):
1x MG-Stellung

(5) Eroberungspunkt Norden, ganz östlich (E-5):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x Flak
1x Reparaturplattform

(6) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x SdKfz. 124 Wespe
2x Flak
4x MG-Stellung

(7) Eroberungspunkt Südwesten (D-6):
1x PAK 40

(8) Eroberungspunkt Südosten (E-6):
1x PAK 40

Die Schlacht um Monte Cassino - „Hoffentlich lohnt sich die Aussicht vom Gipfel.“

SCHLÜSSELPOSITION FESTUNG

Versuchen Sie, mit einem Infanterietrupp schnell über die Ostbrücke vorzustoßen. Arbeiten Sie sich am östlichen Kartenrand bis zum Kastell vor. Es gibt oben zwei Mauereinbrüche, durch die Sie problemlos in die Burganlage einsteigen können. In der Regel werden Sie damit die Achsenmächte überraschen, deren Verteidigung hauptsächlich nach Norden hin ausgerichtet ist. Achsenspieler dürfen umgekehrt auf keinen Fall die Rückseite der Burg vernachlässigen. Bepflastern Sie die beiden Mauerrücken mit Sprengsätzen und legen Sie sich auf die Lauer. Sprechen Sie sich im Team nach Möglichkeit ab, wer welche Burgmauern besetzt, um in alle Richtungen sichern zu können.

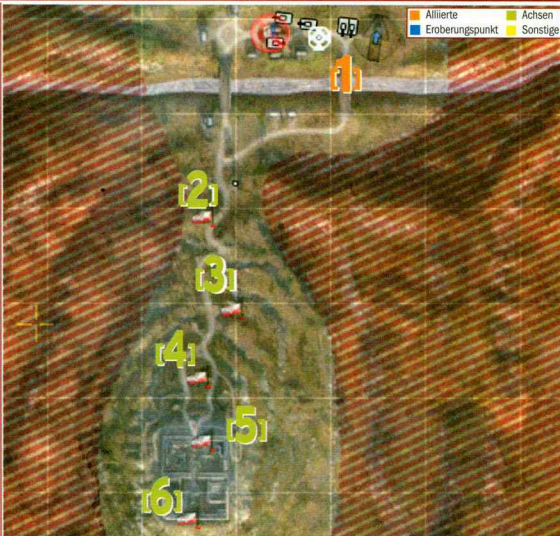
ARTILLERIEKAMPF

Die Achsenmächte müssen so schnell wie möglich die vorgelagerten Geschützstellungen besetzen. Hauptziele sind natürlich die westliche Brücke und die Waggabelung in Quadranten D-3. Diesen Engpass müssen alle Alliierten passieren.

Auflisten der Alliierten ist die Zusammenarbeit von M7-Priest-Schützen und Aufklärern am wichtigsten. Nur so können Sie gezielt die gegnerischen Geschützstellungen effizient ausheben. Ein stumpfes Anrennen mit allen Kräften macht nur Sinn, wenn Sie zahlenmäßig in der Überzahl sind oder gegen ein schlecht organisiertes Achsenteam spielen.

GRANATENHAGEL

Achten Sie als Verteidiger der Bergfestung auf die vielen Munitionskisten (zum Beispiel am Einstiegspunkt D/E-5) bei den Sandsackbarrieren. Hocken Sie sich dort direkt an eine solche Kiste und werfen Sie eine Handgranate nach der anderen den Hang hinunter. Ihr Vorrat wird permanent aufgefüllt. Die Gegner haben an diesem Dauerbeschuss heftig zu knabbern, selbst Panzer bekommen Sie so klein. Achten Sie nur darauf, nicht die eigenen Leute zu beweren, das gibt sonst großen Ärger.



(1) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (E-2):
2x M7 Priest
1x M10 Woburne
2x M3-Grant

(2) Einstiegspunkt (D-4):
2x PAK 40
(3) Einstiegspunkt (D-5):
1x PAK 40

(4) Einstiegspunkt (D-5):
2x PAK 40
1x Sturmgeschütz
(6) Einstiegspunkt (D-7):
1x MG-Stellung

(5) Einstiegspunkt (D-6):
1x MG-Stellung

Operation Baytown - „Sonne und Strand, Flieger und Flaks, was für eine Mischung.“
BERGWANDERUNG

Das Plateaudoorfen der Achsenmächte scheint auf den ersten Blick uneinnehmbar. Achsenpieler müssen sich darauf einstellen, dass die Alliierten die Flugzeuge hauptsächlich dazu benutzen, über das Plateau zu fliegen und mit dem Fallschirm in die Basis einzuschweben. Der zentrale Kirchturm ist daher der beste Platz, um Fallschirmjäger abzufangen.

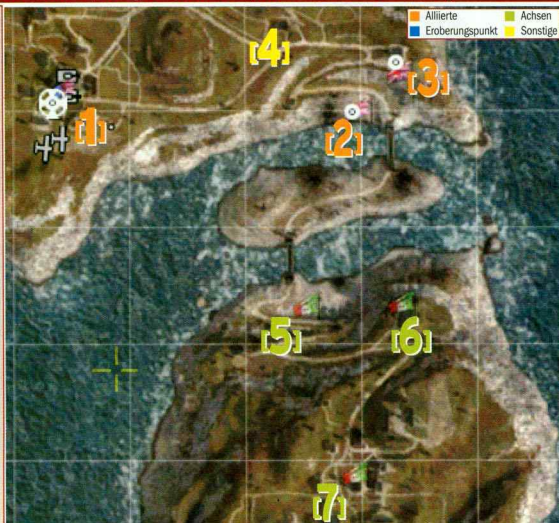
Alliierte Flieger müssen mit starkem Beschuss auf dem Plateau rechnen, daher ist es ratsam, die Insel aus östlicher oder westlicher Richtung anzufliegen. Steigen Sie erst weit im Süden aus dem Flieger und arbeiten Sie sich dann zu Fuß aus südlicher Richtung zum Plateau vor.

BOOTSTOUR

Eine echte Alternative bietet der Hang im Quadrat E-4. Mit einem Landungsboot gehen Sie an der Nordostspitze des Planquadrats an Land. Spurten Sie den Hang hoch – mit Anlauf oder mit Seitwärtsschritten schaffen Sie es direkt bis zum Flaggenpunkt in diesem Abschnitt. Diese Möglichkeit gibt es nur auf der Südsel. Das nördliche Festland ist vor einem solchen Überraschungseingriff absolut sicher.

LUFTHOHEIT

Für beide Teams gleichermaßen wichtig ist die Übernahme beider Flughäfen. Ein Team ohne Flieger hat es wesentlich schwerer, die gegnerischen Flaggenpunkte einzunehmen, da nur der mühsame Weg entlang der Küstenstraßen und über die engen Brücken bleibt. Das dauert normalerweise viel zu lange und der Gegner fällt Ihnen dabei von den Bergen aus in den Rücken. Sprechen Sie sich daher im Team gut ab, wer zur Bewachung der Flughäfen zurückbleibt, und verteidigen Sie diese Punkte um jeden Preis. Eine perfekte Aufgabe für Scharfschützen.



ALLIIERTE: ENGLAND

- (1) Einstiegspunkt West (B-2):
2x M3 Grant
1x Spitfire Mk VB
1x British Mosquito
1x Flak

- (2) Einstiegspunkt Mitte (D-2):
1x MG-Stellung
2x LCPV Higgins Boat
(Landungsboot)
1x M3 Grant

- (3) Einstiegspunkt Ost (E-2):
1x Willys Overland Jeep
(4) Ruine im Norden (D-2):
1x M3 Half Track
(Truppentransporter)
1x Flak

ACHSEN: ITALIEN

- (5) Einstiegspunkt West (D-4):
2x M3 Grant
1x Spitfire Mk VB
1x British Mosquito
1x Flak

- (6) Einstiegspunkt Mitte (D-2):
1x MG-Stellung
2x LCPV Higgins Boat
(Landungsboot)
1x M3 Grant

- (7) Einstiegspunkt Ost (E-2):
1x Willys Overland Jeep

Operation Husky - „Diese Landung habe ich mir auch anders vorgestellt.“
STRANDBESUCH

Die Alliierten müssen sich als Erstes den Strandpunkt in D-6 sichern. Wird das Schlachtschiff unter Beschuss genommen, ziehen Sie es nach Osten in die Quadranten E-6 und F-7. Dort ist es etwas geschützt. Am Strand sollten Sie wenigstens einen Aufklärer dabei haben, der das Bunkergeschütz anvisieren kann. Schalten Sie es mit dem Schlachtschiff aus.

GEDECKTER VORMARSCH

Die Alliierten müssen große freie Flächen passieren, hier kommen die Scharfschützen gut zum Einsatz, um Deckung zu geben.

FLUSSDURCHQUERUNG

Ein Knotenpunkt ist die große Steinbrücke im Norden. Wenn Sie dort ständig aufgerieben werden, laufen Sie zum Fluss runter und schwimmen auf die andere Seite. Sie können links oder rechts der Brücke zum anderen Ufer hinüberpaddeln. Alliierte postieren neben dem Brückenkopf Scharfschützen, um die MG-Nester hinter den Sandsäcken auszuschalten und Ziele für die Artillerie zu markieren.

BRÜCKENVERTEIDIGUNG

Die Achsenmächte könnten zwar Panzervorstöße aufhalten, wenn die Brücke vermint wird. Allerdings sind dann die eigenen Fahrzeuge abgeschnitten. Besser ist es, einen Panzer direkt an der Brücke zu postieren. Sie sehen auf jeden Fall einen anrückenden Gegner zuerst, wenn er über die Brückenkuppe kommt, das ist Ihr Moment zum Feuern. Auf dem Balkon im Haus nördlich der Brücke finden Sie ein fest montiertes MG und eine Munitionskiste. Von dieser Position aus lässt sich anrückende Infanterie gut abfangen. Scharfschützen sollten sich diesen Punkt gut merken.



ALLIIERTE: ENGLAND

- (1) und (2) Einstiegspunkt auf USN Fletcher Class Zerstörer (D-7):
2x LCPV Higgins Boat
2x Artillerie
2x MG-Stellung
Wasserbomben

- (3) Einstiegspunkt Süden, vor der Küste (C-6):
Fallschirmabsperrung
(5) Neutraler Punkt (B-6):
1x Jeep

- (4) Neutraler Punkt: Strand-nördlich von Achse einnehmbar! (D-6):
1x M10 Wolverine
1x M3 Grant
1x M3 Half-Track
1x Flak

ACHSEN: ITALIEN

- (6) Einstiegspunkt Süd (D-5):
3x MG-Stellung
(7) Einstiegspunkt Mitte (C-5):
2x MG-Stellung
1x Bunkergeschütz

- Zwischen (7) und (8):
2x MG-Stellung
2x Flak

- (8) Einstiegspunkt Mitte (C-4):
3x MG-Stellung
1x Stütz: 124 Wespe
Zwischen (8) und (9):
3x MG-Stellung

- (9) Einstiegspunkt Brücke (D-3):
1x Sturmgeschütz
1x MG-Stellung (Brücke)

- 10) Einstiegspunkt Brücke (östlich) (F-3):
2x MG-Stellung
2x VW Type 82 Kübelwagen
1x Messerschmitt Bf 110
1x M1 1-35 Carro Armato
1x Panomag Selbst. 251

Splinter Cell - Profi-Lösung

Wichtige Tipps

1. Verstecken Sie alle Körper in dunklen Ecken.
2. Sam steht nicht, er hockt – stehen Sie nur auf, wenn es unbedingt sein muss.
3. Experimentieren Sie herum – es gibt für jede Situation mehrere Lösungen.

Mission 1: Polizeirevier

Der Weg ins Lagerhaus

Schleichen Sie nach rechts zur Treppe und springen Sie an die Leiter. Auf dem Dach öffnen Sie die Luke und betreten den Lüftungsschacht in gehockter Stellung. Am Ende des Schachtes klettern Sie an dem Rohr hinauf. Auf dem Dach benutzen Sie das Seil über Ihnen, um in das brennende Lagerhaus auf der anderen Seite zu gleiten.

Die Flammenhöhle

Verlassen Sie den Raum durch die Tür und folgen Sie dem Gang. Am Ende gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite. Im Treppenhaus springen Sie über das Gelände und lassen sich auf die nächste Ebene fallen. Dort betreten Sie den Flur und hangeln an dem Rohr unter der Decke über das Feuer. Danach folgen Sie den Anweisungen, die Sie über Funk erhalten. Unterhalten Sie sich mit dem verletzten Kontaktmann und verlassen Sie den Raum durch die zweite Tür. Bleiben Sie vor dem folgenden Durchgang stehen und ziehen Sie Ihre Waffe. Durch die geöffnete Tür zerschießen Sie das Glasdach des nächsten Raumes, den Sie daraufhin unbeschadet durchqueren können.

Blaustein Apartment

Folgen Sie dem Balkon bis zu dem Punkt, an dem das Gelände unterbrochen ist. Springen Sie von dort aus auf die gegenüberliegende Seite. Hinter der Ecke treffen Sie Ihre Waffe. Ein Gegner, der gerade telefoniert. Es gibt zwei gute Varianten:

Variante 1: Schleichen Sie sich in gehockter Stellung an ihn heran und schicken Sie ihn ins Land der Träume. Kurz darauf öffnet ein Kerl die Tür, dem Sie einen Kopfschuss verpassen.
Variante 2: Keine Töten, keine Bewusstlosen – es ist nicht leicht, aber Sie können die Wachen komplett unberührt lassen und durch die Fenster ungesehen ins Haus einsteigen. Vorsicht: Die eine Wache patrouilliert im Haus. Sie können Lichter und vor allem den Fernseher zerschießen. Wenn Sie Lichtschalter betätigen, wird die Wache diese wieder einschalten.

Der erste Türcode

Im Haus hacken Sie sich zuerst in den Rechner unter dem Fenster im ersten Raum ein und holen sich dann das Medi-Kit aus dem Badezimmer. Hinter dem Gemälde im letzten Raum ist ein weiterer Computer versteckt, der einen Speicher-Stick mit dem Türcode birgt – 091772. Auf dem Balkon steigen Sie auf das Gelände zu Ihrer linken und gleiten am Seil auf die andere Seite. Rutschen Sie an dem Drahtseil des Fahrstuhls in die Tiefe und öffnen Sie die Dachluke des Lifts. Die nächste Tür muss mit dem Dietrich geöffnet werden.

Zwei Polizisten

Schießen Sie das Licht über der Treppe aus und schleichen Sie in die Nische, die sich rechts neben der Treppe befindet. Bei dem Müllcontainer finden Sie einige Objekte. Werfen Sie diese die Treppe vor dem Container herunter, um die Wachen abzulenken. Sobald eine Wache nach unten geht, können Sie diese im Schatten niederschlagen. Die Prozedur wiederholen Sie mit dem zweiten Polizisten. Verstecken Sie die Körper. Ganz Coole machen es so:



1. Eine Dose die Treppe runterwerfen.
2. Wenn eine Wache nach unten gegangen ist, ganz vorsichtig an der anderen vorbeischießen und hinten im Schatten verstecken.

Die Patrouille

An der Ecke warten Sie, bis die Patrouille wieder in die andere Richtung geht, und schleichen unter dem Balkon hinter ihr her. In der nächsten Nische müssen Sie sich erneut verstecken, da die Patrouille nach kurzer Zeit den Rückweg antritt. Sobald diese an Ihnen vorbeigegangen ist, setzen Sie Ihren Weg fort. Gehen Sie um die Ecke und dann die Treppe nach oben.

Auf dem Morevi-Platz

Schräg gegenüber ist ein Gebüsch – dort ist auch ein gut verstecktes Loch in der Mauer. Passen Sie auf den Typen am Fenster im ersten Stock auf und huschen Sie in die Büsche. Hier finden Sie im Computer einen Speicher-Stick mit dem Zahlencode für das Polizeirevier, zwei Medi-Kits und etwas 5,72-mm-Munition. Der

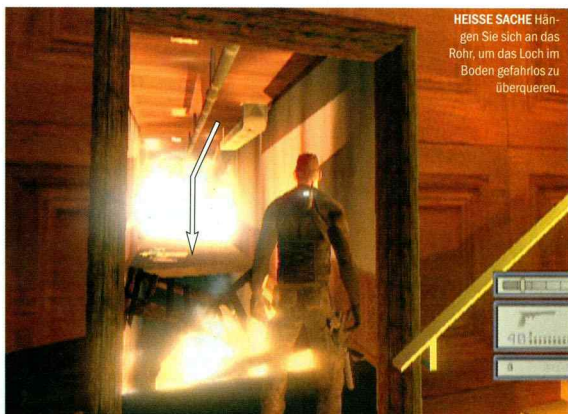
Computer öffnet auch das Gittertor auf dem Marktplatz. Allerdings patrouilliert jetzt auch eine Wache auf dem Platz. Schießen Sie die beiden Lampen neben dem Tor aus, damit Sie unbemerkt hindurchgelangen.

Gasse hinter dem Marktplatz

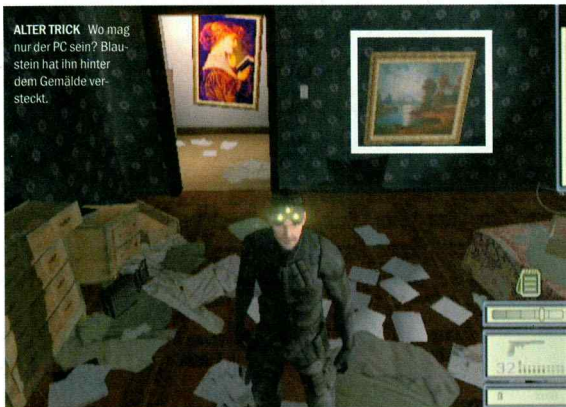
Hinter dem Tor gehen Sie schnell um die Ecke auf der rechten Seite. Den Zivilisten können Sie in Ruhe lassen, solange Sie unentdeckt bleiben. Schießen Sie unbemerkt die Lampen in der Gasse aus. An der nächsten Ecke steht eine Patrouille. Schlagen Sie diese nieder oder machen Sie es richtig cool: Springen Sie der Wache vom Müllcontainer aus auf den Kopf. Stecken Sie den Speicher-Stick ein. Folgen Sie der Gasse weiter.

Die Wache am Holzdach

Diesem Typen können Sie einfach eins überbraten. Cooler ist es jedoch, am Rohr auf das Holzdach zu klettern und der Wache am Ende auf den Kopf zu springen.



ALTER TRICK Wo mag nur der PC sein? Blau-schwarz hat ihn hinter dem Gemälde versteckt.



Die Mauer mit dem Stern

An der Mauer steigen Sie auf den Container in der Ecke und vollführen einen Doppelsprung. Springen Sie erst gegen die Hauswand und stoßen Sie sich dann zur Mauer ab. Auf der Mauer beginnt der nächste Abschnitt.

Das Polizeirevier

Gehen Sie die Treppe nach unten und geben Sie die Kombination 5929 in das Zahlenschloss ein. Warten Sie am Anfang des Gangs, bis der Wärter in seiner Wachstube verschwunden ist. Schleichen Sie nun in den Gang. Zwischen zwei Zellen führen Sie den Spagatsprung aus. Warten Sie hier oben, bis die Wache direkt unter Ihnen durchläuft, und lassen Sie sich fallen. Verstecken Sie den Körper in der Wachstube. Hier holen Sie gleich noch einen Speicher-Stick aus dem PC.

Die Leichenkammer

Die nächste Tür öffnen Sie besser nicht, da sich dahinter nur ein Wachmann befindet. Schleichen Sie geduckt unter dem nächsten Fenster entlang und betreten Sie den dahinter liegenden Raum. Dort pressen Sie sich erst einmal gegen den Schrank und beobachten den Forscher. Sobald dieser stehen bleibt, nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und quetschen ein paar Informationen aus ihm heraus. Anschließend

nehmen Sie den Speicher-Stick aus dem Computer und öffnen die Tür zum Nebenraum. Bleiben Sie im Türrahmen hocken und zerstören Sie die Kamera in der Ecke. Jetzt können Sie unbemerkt den Raum betreten und das Medi-Kit nehmen. Nach einer kleinen Unterredung mit Ihrem Chef geht's weiter den Gang entlang.

In der Eingangshalle

Warten Sie so lange neben dem Pförtnerhäuschen, bis die Unterredung beendet ist. Pressen Sie sich dann an die rechte Wand und gleiten Sie daran einmal um den ganzen Raum herum, bis Sie die zweite Tür erreichen.

1. Stockwerk

Lassen Sie die beiden Schreibtischhengste in Ruhe. Schleichen Sie an ihnen vorbei und gehen Sie durch die erste Tür. Hier holen Sie sich einen S-Stick aus dem PC. Hinter der nächsten Tür schlagen Sie die Wache nieder und nehmen den S-Stick an sich. Benutzen Sie den PC. Hinter den nächsten beiden Türen finden Sie lediglich etwas Munition. Wenn Sie scharf darauf sind, müssen Sie zunächst die Typen an den Schreibtischen niederschlagen. Ansonsten verlassen Sie den Raum so, wie Sie gekommen sind. Verlassen Sie das Polizeirevier durch die Doppeltür im Erdgeschoss.

Mission 2: Verteidigungsministerium

Der Einstieg

Gehen Sie zu dem kleinen Schornstein und seien Sie sich bis zu dem geöffneten Fenster ab. Im Raum dahinter warten Sie hinter dem Regal, bis der Offizier wieder an seinen Rechner zurückkehrt. Schleichen Sie sich dann von hinten an und zerren Sie ihn in den Schatten. Zerschneiden Sie nun die Kamera und holen Sie sich den S-Stick aus dem Rechner.

Die Tiefgarage

Versuchen Sie erst gar nicht, die Lampen auf dem Flur zu zerstören. Schleichen Sie stattdessen von Schatten zu Schatten und öffnen Sie die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Durch die Tür gelangen Sie in das Treppenhaus. Gehen Sie erst nach oben, um ein Medi-Kit zu holen, dann nach unten. **VORSICHT:** Auf den einzelnen Etagen befinden sich Überwachungskameras. Diese können Sie jeweils von der Treppe aus „erschießen“.

Der Chauffeur

Sie können die Kamera ignorieren – gehen Sie einfach links im Schatten so weit, bis Sie ein Auto mit eingeschaltetem Licht sehen. Ganz schön dunkel hier – setzen Sie das Nachtsichtgerät auf und schon sehen Sie, wie der Chauffeur zum Picknick in die Ecke geht. Greifen Sie ihn und erpressen Sie Informationen. Ist das erledigt, gehen Sie so zurück, wie Sie gekommen sind: leise und unauffällig. Der Wache vor dem Treppenhaus verpassen Sie eine Kopfnuss und schleppen Sie in eine dunkle Ecke.

Zurück im Gang

Erledigen Sie die Wache und verstecken Sie diese in einer dunklen Ecke. Im nächsten Raum zerstören Sie die Kamera über der Tür, noch bevor Sie den Raum betreten. Vergessen Sie nicht, die beiden Computer zu überprüfen. Es befindet sich jeweils ein Speicher-Stick in den Rechnern. Anschließend knacken Sie die zweite Tür mit Ihrem Dietrich.

Küchendienst

Auf dem Balkon wenden Sie sich nach links und klettern auf die Brüstung. Von dort aus springen Sie an die Regenrinne über Ihnen und hangeln sich bis zu dem geöffneten Fenster. In der Küche warten Sie so lange, bis die Wache den Raum verlässt. Greifen Sie sich dann eine Flasche und werfen Sie sie gegen die Kunststoffplatten der Tiefkühlkammer. Da beide Küche neugierig sind und nachschauen, woher das Geräusch kommt, können Sie sich an ihnen vorbei zur Tür schleichen.

Lass das Licht aus!

Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Nachdem Sie die Küche verlassen haben, betritt ein Soldat den Raum, um das Licht einzuschalten. Warten Sie, bis er am Lichtschalter steht. Schleichen Sie sich dann von hinten an und verpassen Sie ihm einen Hieb ins Genick. Den bewusstlosen Soldaten verstecken Sie anschließend hinter der Theke.

Lasernetz deaktivieren

Verlassen Sie die Kantine und gehen Sie leise die Treppe hinab. Unten wartet schon eine Wache darauf, von ihrer Schlaflosigkeit erlöst zu werden. Als Nächstes ist die Wache dran, die eine Etage tiefer vor dem Schreibtisch steht. Gehen Sie die linke Treppe hinab und links um die Treppe herum. Bevor Sie dieser Wache Ihren Pistolengriff an den Schädel knallen, müssen Sie sie in eine dunkle Ecke zerren. Wenn das erledigt ist, benutzen Sie den Computer, um die Lasersperren zu deaktivieren. Kurz darauf taucht ein Offizier auf und setzt sich vor den Rechner. Nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und schleifen Sie ihn vor den Retina-Scanner. Vergessen Sie hinterher nicht, ihm das Medi-Kit abzunehmen.



Lauschangriff

Warten Sie, bis die Kamera über der Tür nach links zeigt, und laufen Sie dann darunter durch. Hinter der Tür befindet sich der Hof. Dort nehmen Sie das Mikro zur Hand und zielen damit auf den Fahrstuhl. Sie müssen den Aufzug bis ganz nach oben verfolgen. Ist das erledigt, kommen drei Wachen in den Hof. Sie müssen auf die gegenüberliegende Seite rechts – dort ist ein Gitter, an dem Sie nach oben durch ein Fenster in den nächsten Raum gelangen.

Speicher-Stick

Wenn Sie unbedingt einen Speicher-Stick wollen, müssen die drei Wachen auf dem Hof dran glauben – er trägt einen Stick bei sich.

Am Fahrstuhl

Laufen Sie in die kleine Abstellkammer links neben der Fahrstuhltür und nehmen Sie den Einweg-Dietrich an sich. Schieben Sie dann die flexible Optik unter der Tür durch und beobachten Sie die beiden Wachen. Wenn die Luft rein ist, verlassen Sie die Kammer und schleichen Sie zum Fahrstuhl. Mit ihm geht's zur nächsten Etage.

2. Stockwerk

Nachdem Sie den Fahrstuhl verlassen haben, gehen Sie nach links und setzen den Einweg-Dietrich bei der nächsten Tür ein. Im Büro hacken Sie sich in das System und klettern danach in den Schacht über dem Schreibtisch. Auf der anderen Seite zerstören Sie die Kamera an der Wand und öffnen die nächste Tür. Darin befinden sich ein Medi-Kit und etwas Munition. Klettern Sie die Treiseigen hinauf und öffnen Sie die Luke. Sie befinden sich nun auf dem Dach.

Nikoladzes Computer

Lassen Sie sich an dem Schornstein zum nächsten Fenster hinab. Achten Sie darauf, dass die Wache im Inneren nicht in Ihre Richtung schaut. Sobald sie Ihnen den Rücken zudreht, pumpen Sie sie mit Blei voll. Die Sam-Fisher-Ethik verbietet natürlich solch eine Bleiverwendung und rät eher zu einem sauberen Kopfschuss. Dringen Sie durch das Fenster in den Raum ein und benutzen Sie Nikoladzes Computer.

Variante 1: Verstecken Sie sich in der Ecke des Raums und ballen Sie jeden über den Haufen, der durch die Tür kommt. Sie können natürlich auch die Splittergranaten einsetzen.

Variante 2: Sam-Fisher-Style: Sobald der Alarm ausgelöst wurde, lassen Sie sich am Fenster hinabfallen und halten sich so lange am Sims fest, bis die Wachen den Raum wieder verlassen haben. Anschließend holen Sie noch weitere Informationen aus Nikoladzes und dem zweiten Rechner.

Speicher-Sticks

Optional können Sie auch noch zwei weitere Speicher-Sticks aus den Laptops in der Kantine holen. Dafür müssen Sie allerdings zuerst die Wachen aus dem Weg räumen.

Die Flucht

Verlassen Sie das Büro erst, wenn sich alles wieder beruhigt hat. Gehen Sie nach links und die Treppe runter nach draußen. An der Wand hängt ein Medi-Kit. Rennen Sie geradeaus zum Fahrstuhlschacht. Springen Sie an das Rohr und lassen Sie sich nach unten gleiten. In der Tiefgarage wartet Ihre Kontaktperson.

Mission 3: Ölraffinerie

Die Pipeline

Klettern Sie die Leiter hinauf und hangeln Sie sich an dem Rohr über den Stacheldraht. Vor dem Container müssen Sie sich rechts hinabfallen lassen und die Kante greifen. Hangeln Sie sich nun unter dem Container entlang. Gleiten Sie am Drahtseil auf die andere Seite und klabbeln Sie unter dem Stahlrohr durch. Über die

Metallstange gelangen Sie auf das Rohr. Da der nestliche Weg durch Feuer versperrt ist, müssen Sie wohl oder übel durch das Loch in die stinkende Pipeline hüpfen.

Dem Techniker auf der Spur

Klettern Sie zuerst die Leiter hinauf und öffnen Sie die Luke. Steigen Sie dann die Leiter zu Ihrer Rechten hinauf und betreten Sie den Steg. Sehen Sie die Funken über dem Metallschrank? Da müssen Sie ruf. Springen Sie an das Rohr über Ihnen und hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum nächsten Steg. Dort lassen Sie sich auf die Wache fallen und schlagen sie per Sprungattacke bewusstlos. Wenn Sie die Treppe hinaufgehen, müssen Sie darauf achten, dass die Wachen Sie nicht sehen. Warten Sie deshalb so lange, bis die Gegner außer Sichtweite sind. Folgen Sie der Truppe unauffällig und schalten Sie die Wache aus, die Ihnen entgegenkommt. Diese besitzt einen Speicher-Stick.

Wasserschaden

Gehen Sie zu der Stelle, an der zwei Soldaten einen Eingang bewachen. Hinter Ihnen befindet sich eine Wasserpumpe, die Sie per Schalter an der Seite aktivieren können – damit locken Sie die beiden Wachen vom Eingang weg. Gehen Sie zur vorherigen Ecke zurück und warten Sie, bis die beiden Genies neben den roten Rohren stehen. Nun müssen Sie nur noch auf eines der Rohre schießen und schon haben Sie zwei Probleme weniger und einen Speicher-Stick mehr.

Umweg

Weiter geht's um die Ecke in die Küche – verstecken Sie sich. Nachdem die Techniker-Soldaten-Polonaise nicht durch die Küchentür gekommen ist, kehrt sie wieder um. Warten Sie im Schatten, bis der Tross durch die nächste Tür gegangen ist und eine Explosion die Plattform erschüttert. Gehen Sie raus und durch die Feuersbrunst. Hinter dem Feuer steht ein Generator. Wenn Sie draufklettern, gelangen Sie an ein Rohr, an dem Sie sich in den nächsten Raum hangeln können. Beseitigen Sie dort den ersten Gegner hängenderweise mit Ihrer Waffe. Hier finden Sie Munition und zwei Medi-Kits.

Feuerwechsel

Zwei Schuss reichen vollkommen! Der erste auf ein Fass vor Ihnen, der zweite auf das Fass neben dem Soldaten auf der Plattform links über Ihnen. Wenn kein Gegner mehr steht, holen Sie sich den Speicher-Stick von der Plattform. Hier oben gibt es im Raum noch ein Medi-Kit und beim toten Techniker einen Einweg-Dietrich. Laufen Sie die Treppe hinab. Auf der nächsten Ebene schicken Sie den Soldaten von der Treppe aus ins Nirwana, gehen durch die Tür und nehmen das Medi-Kit links.

Wache Tür darf es denn sein?

Gehen Sie auf die rechte Tür zu. Diese ist zwar verschlossen, kann aber mit einem Dietrich geöffnet werden. Die linke Tür dagegen führt in eine Sackgasse. Falls Sie schon durch die linke Tür gegangen sind und die Flammen Ihnen den Rückweg versperrten, hier ein kleiner Tipp: Schieben Sie auf die Rohre mit der Aufschrift „Heating Water Supply“. Das austretende Wasser löscht die Flammen. Folgen Sie dann nur noch dem Gang und schnappen Sie sich den Techniker – er flieht nach unten. Nehmen Sie zuerst den Speicher-Stick und anschließend den Aktenkoffer.

Mission 4: CIA-Hauptquartier

Der Ventilator

Schalten Sie das Nachsichtgerät ein und folgen Sie dem Zaun auf der linken Seite einmal um das Areal herum. Am Ende erreichen Sie einen umzäunten Bereich. Klettern Sie über den Zaun. In der Mitte befindet sich ein großer Generator. Steigen Sie darauf und springen Sie zum Vorsprung an der Wand. Von dort aus erreichen Sie das linke Gitter des Ventilators, das Sie auf der rechten Seite öffnen müssen. Nun können Sie das Gebäude betreten.

Kellergeschoss

Springen Sie leise von der Plattform nach unten und lokalisieren Sie die Wache.

Variante 1: Warten Sie, bis der Techniker im Gang verschwunden ist, und folgen Sie ihm. Verstecken Sie sich in einer dunklen Ecke und warten Sie, bis der Arbeiter den Rückzug antritt. Überwältigen Sie den Mann, sobald er sich in Ihrer Nähe befindet.

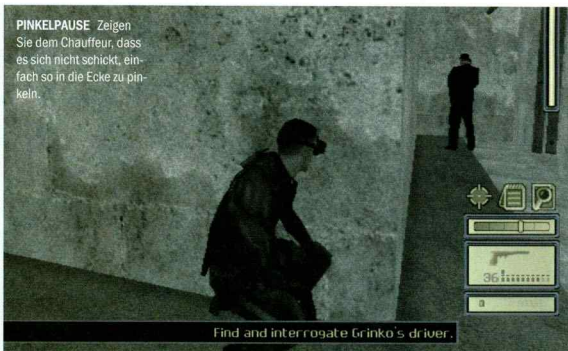
Variante 2: Sam-Fisher-Style: Klettern Sie das Gitter hinauf und wechseln Sie auf die andere Seite. Warten Sie so lange am Zaun, bis der Techniker unter Ihnen steht. Nach einer gut platzierten Sprungattacke geht er zu Boden.

Im Treppenhaus

Sie müssen am Ende des Gangs auf die Kamera achten. Warten Sie vor dem letzten Lichtkegel, bis die Kamera in die andere Richtung zeigt. Jetzt können Sie zur Treppe huschen. Bleiben Sie im Schatten und beobachten Sie die Wache eine Etage höher. Wendet sich die Wache ab, müssen Sie auf Samptöpfen die Treppe hoch. Auf dem ersten Treppensatz und ganz oben haben Sie genug Schatten, um sich zu verstecken – nutzen Sie diese Ruhepunkte. Wenn die Wache vom Fenster zur gegenüberliegenden Treppe geht, folgen Sie ihr und schlagen zu. Vergessen Sie nicht den Speicher-Stick.

Raus aus dem Keller

Nachdem Sie die Wache unter der Treppe versteckt haben, prüfen Sie an der nächsten Ecke,



PINKELPAUSE Zeigen Sie dem Chauffeur, dass es sich nicht schickt, einfach so in die Ecke zu pinkeln.

Find and interrogate Grinko's driver.

ob die Luft rein ist. Ist das der Fall, schieben Sie die flexible Optik unter der Tür auf der rechten Seite durch. Betreten Sie den Raum, sobald die Patrouille ihn verlassen hat. Im Raum werfen Sie einen Blick auf den Monitor, um einen Speicher-Stick zu erhalten. Nehmen Sie außerdem die Munition und das Medi-Kit an sich.

Metalldetektor

Öffnen Sie vorsichtig die Tür und beobachten Sie den Soldaten, den Sie durch die Scheibe im gegenüberliegenden Raum sehen. Sobald dieser sich abwendet, schleichen Sie nach rechts durch den Metalldetektor und in den nächsten Raum.

Handy-Mann

Nachdem Sie die Metalldetektoren passiert haben, gelangen Sie in eine große Halle. Warten Sie, bis der Handy-Mann den Raum verlässt. Schleichen Sie nun rechts im Schatten bis zum zweiten Wachmann. Hier steht eine Getränke-dose – werfen Sie die Dose in den Schatten, um dort die Wache auszuknocken. Noch cooler ist natürlich, hinter dem abgelenkten Wachmann in der Fahrstuhl zu schlüpfen. Fahren Sie im Fahrstuhl nach unten.

Über dem Serverraum

Folgen Sie dem Gang und warten Sie, bis ein Programmierer aus der Tür auf der rechten Seite kommt. Sobald er im gegenüberliegenden Raum verschwunden ist, betreten Sie das Zimmer, aus dem der Mann kam. Der Computer birgt einen Tür-Code. Verlassen Sie im Anschluss wieder den Raum und gehen Sie bis zur T-Kreuzung.

Einfach und genial

Achten Sie auf die Wache, die hier patrouilliert. Wenn Sie nach links gehen, kommen Sie in einen Raum mit einem Wachmann. Hier ist ein Lichtschalter. Lassen Sie zunächst die Finger davon.

1. Schleichen Sie an der Wand entlang bis zur Tür. Per Dietrich knacken Sie das Schloss und schnappen sich dann die Goodies.
2. Gehen Sie zum Lichtschalter – wenn Sie ihn betätigen, kommt die Wache und kriegt prompt einen Genickschlag. Verstecken Sie den Körper in der Kammer.
3. Warten Sie – der Techniker kommt auch hierher.
4. Die Patrouille können Sie auch hierher locken, indem Sie das Licht ausschalten, sobald sie am Fenster vorbeigeht.
5. Holen Sie sich aus der kleinen Kammer noch ein Medi-Kit und zwei Taser.

Zurück an der T-Kreuzung

Gehen Sie jetzt in die andere Richtung. Sie müssen dank Ihrer Effizienz nur noch die eine Wache im gläsernen Büro überwalligen. Vergessen

Sie nicht, das Licht auszuschalten. Auf dem S-Stick ist der Code für die nächste Tür. In der Abstellkammer nebenan finden Sie noch einen Einweg-Dietrich.

Tür zum Archiv

Entriegeln Sie das Schloss mit der Kombination 7687. Werfen Sie mit Ihrer flexiblen Optik einen Blick in das dahinter liegende Zimmer. Öffnen Sie aber erst dann die Tür, wenn der Techniker verschwindet den Regalen steht.

Im Archiv

Verstecken Sie sich zuerst hinter den Ordnerschrank und warten Sie, bis der Techniker wieder zwischen den Regalen steht. Schleichen Sie sich dann hinter dem Agenten entlang zum Durchgang. Im nächsten Raum finden Sie ein Medi-Kit und einen Computer samt Speicher-Stick. Geben Sie die Nummer in das Türschloss ein – 110598.

Im Lager

Bewegen Sie sich leise die Treppe hinab.

Variante 1: Laufen Sie an dem ersten Arbeiter vorbei und schlagen Sie den zweiten nieder. Dieser hat den kürzesten Weg zum Alarmpfopf und deshalb die höchste Priorität. Der zweite Arbeiter verreckt sich derweil oberhalb der Treppe und wartet auf die erlösende Kopfnuss. **Variante 2:** Sam-Fisher-Style: Warten Sie an der Ecke des ersten Regals, bis der Arbeiter verschwindet, und schleichen Sie in den Schatten. Dort warten Sie auf seine Rückkehr und nehmen ihn in den Schwitzkasten. Wenn Sie ihn zum nächsten schattigen Plätzchen verfrachtet haben, können Sie den zweiten in Ruhe beiseite räumen. **ACHTUNG:** Diese Variante ist sehr schwer und nichts für schwache Nerven.

Ihr treues Schießessen

Oberhalb der nächsten Treppe liegt das SC-20K in einem der Regale. Nehmen Sie es an sich und füllen Sie Ihr Inventar mit der beiliegenden Munition.

Vor dem Serverraum

Gehen Sie nach dem Gang in den Raum nach links. Zuerst müssen Sie den Anzugträger bewusstlos schlagen. Stopfen Sie sich dann das Medi-Kit in die Tasche und nehmen Sie eine Dose. Nach dem Gespräch mit Lampert treffen Sie auf zwei Patrouillen. Wenn die eine um die Ecke verschwunden ist, werfen Sie die Dose in den nächsten Schatten. Die Wache erledigen Sie entweder in gewohnter Manier oder mit dem Taser. Im ersten Büro auf der linken Seite befindet sich ein Speicher-Stick im Computer. Schalten Sie jetzt auch noch die Patrouille aus.

Im Serverraum

Hinter der Glastür öffnen Sie die rechte Tür mit der Kombination 2019. Springen Sie auf das Ge-

länder. Wenn der Techniker unter Ihnen entlangläuft, springen Sie ihm auf den Kopf und verstecken ihn in einer dunklen Ecke. Danach hauen Sie den zweiten Techniker im Serverraum um und verstecken ihn ebenfalls. Hacken Sie sich nun in den Server in der Mitte des Raumes.

Metalldetektoren

Verlassen Sie den Serverraum und folgen Sie dem Gang nach links. In der Toilette nehmen Sie das Medi-Kit. Am Ende des Gangs stehen Metalldetektoren. Bei dem ganzen Metall, das Sie bei sich tragen, kommen die Detektoren natürlich nicht in Frage. Setzen Sie stattdessen den Pförtner mit einem Taser außer Gefecht und klettern Sie durch das Fenster. Nachdem Sie dem Bewusstsein die Tasche abgenommen haben, schalten Sie das Licht aus.

In der Halle

Sie können hier alle Lichter ausschließen und so Ihre Qualitäten als Scharfschütze unter Beweis stellen. Einfacher und schneller ist es jedoch, wenn Sie immer rechts an der Wand entlanglaufen. Weichen Sie der Patrouille aus und gehen Sie am Kopierraum vorbei, wenn der Agent wegschaut. Gehen Sie durch die nächste Tür auf der linken Seite und zur Hälfte die Treppe hinab. Warten Sie, bis die Kamera nicht mehr auf Sie gerichtet ist, und löschen Sie das Licht mit Blei. Geben Sie bei der Tür die Kombination 110700 in das Schloss ein und öffnen Sie die Tür.

Kaltgetränke sind schädlich

Öffnen Sie die nächste Tür und verstecken Sie sich in der Ecke. Den Agenten schalten Sie aus, wenn dieser sich ein Getränk vom Automaten holt. Im zweiten Raum stecken Sie die Fackel ein und nehmen den Speicher-Stick aus dem Computer. Bei der automatischen Kanone schnappen Sie sich weitere Fackeln. Wer mag, wirft eine Fackel vor die Kanone – der beobachtete Effekt ist später durchaus von Nutzen. Benutzen Sie den Dietrich an der verschlossenen Tür und steigen Sie in den Fahrstuhl.

Tonstudio

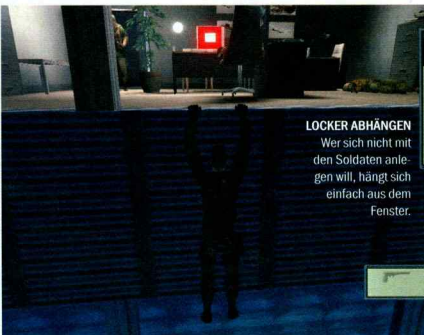
Prüfen Sie sich rechts an die Wand. Folgen Sie der Wand und schleichen Sie hinter der technischen Ausrüstung entlang bis zur nächsten Tür. Im nächsten Raum gehen Sie zu der Tür mit der Nummer 509 und knacken diese mit dem Dietrich. Auf den Festplatten der beiden Computer finden Sie jeweils einen Speicher-Stick. Anschließend infiltrieren Sie das angrenzende Büro von Dougherty und überprüfen seinen Computer. Verlassen Sie dann das Büro und gehen Sie den Gang auf der linken Seite entlang.

Hörsaal

Hinter der ersten Tür auf der linken Seite im Gang ist der Hörsaal. Dieser Weg erspart Ihnen



ÜBERRASCHUNG Die Wache erledigen Sie mit einem Schuss durch das geschlossene Fenster.



LOCKER ABHÄNGEN Wer sich nicht mit den Soldaten anlegen will, hängt sich einfach aus dem Fenster.

die Kamera und den Wachmann am Ende des Flurs. Gehen Sie rein und schleichen Sie in die Reihe zwischen den Sitzen – ganz oben würden Sie entdeckt werden, weil Sie vor den Projektor kommen. Warten Sie nun, bis Pause ist. Die beiden Agenten verlassen den Raum, die Wache an der Tür geht zum Projektor. Sie können jetzt in aller Ruhe die Tür knacken und anschließend verschwinden.

Dougherty verfolgen

Wenn Sie den Hörsaal verlassen, ist Dougherty entweder noch im Aufenthaltsraum oder schon weiter links den Gang runtergegangen. Er trinkt kurz am Wasserspender und geht dann durch eine Tür mit Codeschloss. Entweder huschen Sie direkt nach ihm durch die noch geöffnete Tür oder Sie gehen in den Raum 101 auf der rechten Gangseite. Die beiden Agenten stört es nicht im Geringsten, wenn Sie kurz an den Rechner gehen und den Türcode 0614 entwerden.

UFO Sightings Office

Ein Hauch von **Akte X** – über das Büro nach der Codetür links kommen Sie noch an ein paar Goodies. Den Code für die Tür müssen Sie in der E-Mail lesen, die Sie aus dem PC nehmen. Er lautet 020781. Sie finden drei Haftkameras und zwei Taser.

Zugriff

Schnappen Sie sich Dougherty bei seiner Zigarettenpause. Vorsicht: Draußen läuft eine Wache rum. Nachdem Sie Ihren unfreiwilligen Gast erstmal sicher verstaubt haben, nehmen Sie sich dieser Patrouille an. Oder schießen Sie im Raucherzimmer die Lichter aus und schleichen Sie mit Dougherty auf dem Rücken an der Wache vorbei. Sie müssen schräg gegenüber auf den Steg.

Lagerraum

Gehen Sie die Treppe runter und deponieren Sie Dougherty unter der Treppe. Machen Sie auf den Stufen ein bisschen Lärm – schon kommt ein Techniker angelaufen, den Sie schlafen legen. Die zweite Wache im nächsten Raum können Sie konventionell oder mit einem coolen Sprung von einem der Generatoren erledigen. Holen Sie sich den Taser vom Regal.

Exfiltration

Drei Wachen stehen noch zwischen Ihnen und dem Lieferwagen. Die erste erledigen Sie vom oberen Treppenabsatz mit dem Taser, den Sie eben gefunden haben. An die Wache an der Rampe im hinteren Teil schleichen Sie sich am besten von unten an – steigen Sie dazu die Leiter runter. Alternativ können Sie auch einen sehr gewagten Sprung vom Geländer ausführen, wenn die Wache unten vor der Treppe steht. Der geschwätzige Agent ist gar kein Problem – er dreht Ihnen den Rücken zu. Holen Sie Dougherty und liefern Sie ihn bei den Kollegen vom NSA am Lieferwagen ab. Mission erfolgreich.

Extra-Tipp

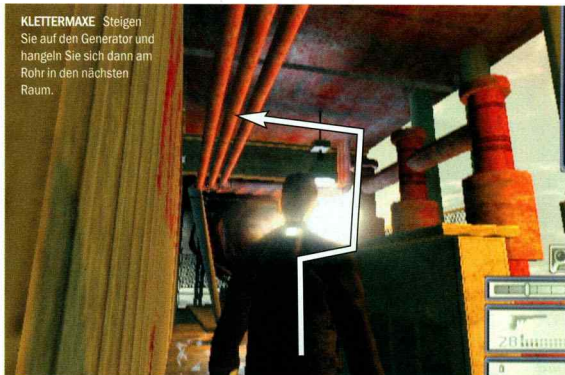
Die Wache im hinteren Bereich können Sie umgehen. Stellen Sie sich mit Dougherty auf den Schultern mit dem Rücken zur Leiter. Wenn Sie jetzt die Waffe ziehen, fällt Ihr Opfer in die Tiefe. Ganz schön robust gebaut, der Gute.

Mission 5: Kalinatek-Gebäude

Erster Kontakt

Laufen Sie zu dem gelben Wagen und verschancen Sie sich dahinter. Warten Sie dort so lange, bis der Gegner vor dem Wagen steht und Ihnen den Rücken zudreht. Schnappen Sie ihn von hinten und schleifen Sie ihn hinter den Wagen. Dort schlagen Sie ihn nieder, nehmen Ihre Waffe in die Hand und warten auf die zweite Wache. Pumpen Sie sie mit Blei voll

KLEITERMAXE Steigen Sie auf den Generator und hangeln Sie sich dann am Rohr in den nächsten Raum.



und holen Sie das Medi-Kit aus dem kleinen Schuppen.

Der Ausgang

Schleichen Sie die Treppe hinauf und hinter den gelben Wagen. Schnappen Sie sich die Wache und zerren Sie sie in das Treppenhaus. Dort geben Sie ihr eins mit der Pistole über den Kopf und nehmen die Tasche. Wieder zurück beim gelben Wagen, nehmen Sie eine Flasche und werfen Sie zu den Holzkisten neben dem Schuppen. Da die Wachen ihren Posten verlassen, können Sie hinter dem Transporter zu den Kisten gehen und hinaufklettern. Durch das Fenster geht es weiter.

Der Kran

Vor dem Fenster steht ein Kran, auf den Sie klettern müssen. Wenn das erledigt ist, springen Sie an das Metallrohr über Ihnen und hangeln auf die andere Seite. Nach einer kleinen Gleiteinlage stehen Sie auf einem Podest. Springen Sie von dort aus an die Dachkante des Gebäudes. Der Schornstein bietet einen hervorragenden Halt zum Abseilen. Unten angekommen, springen Sie von der Wand ab, damit die Scheibe unter Ihnen zerspringt. Nach kurzer Zeit betritt eine Wache den Gang. Folgen Sie ihr und schicken Sie sie ins Land der Träume. Vergessen Sie nicht, die Tasche an sich zu nehmen.

Metalldetektoren

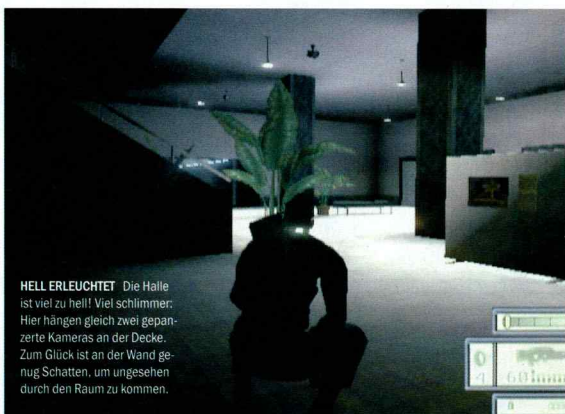
Schon wieder wird der Weg durch diese lästigen Sicherheitsanlagen versperrt. Wer also nicht alle Waffen ablegen möchte, der muss die Kombination 97531 in den Zahlenblock eintippen. Im nächsten Raum nehmen Sie die Munition vom Schreibtisch.

Scherben machen Lärm

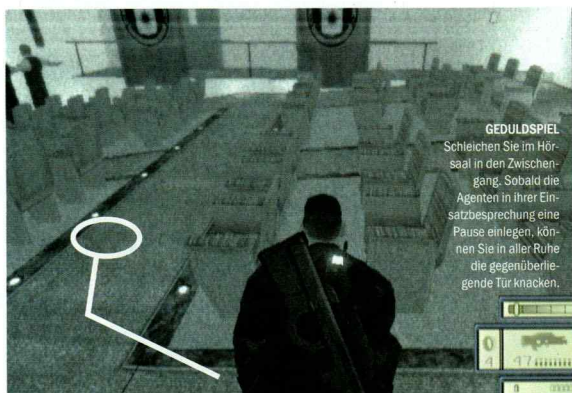
Schalten Sie im nächsten Raum das Nachtsichtgerät ein. Steigen Sie auf die Kiste, die sich rechts neben Ihnen befindet. Von dort aus erreichen Sie das Rohr, an dem Sie sich über die Scherben hinweghangeln können. Achten Sie nur darauf, dass Sie leise landen, wenn Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen. Klettern Sie nun in den Lüftungsschacht.

Gute Mine zum bösen Spiel

Im Aquariumsraum gehen Sie zum Lichtschalter und machen nach der Zwischensequenz das Licht aus. Öffnen Sie dann die Tür zum Gang. Nehmen Sie das SC-20K zur Hand und schalten Sie in den Scharschützen-Modus. Mit einem Treffer geht die Mine in die Luft und die beiden Gaurer geben ein nettes Lagerfeuer ab. Nachdem Sie den Raum verlassen haben, gehen Sie rechts in der Theke. Die letzte Wache überzeugen Sie mit bleiern Argumenten. Schalten Sie nun noch das Licht aus und nehmen Sie den



HELL ERLEUCHTET Die Halle ist viel zu hell! Viel schlimmer: Hier hängen gleich zwei gepanzerte Kameras an der Decke. Zum Glück ist an der Wand genug Schatten, um ungesehen durch den Raum zu kommen.



GEDULDSPIEL
Schleichen Sie im Hörsaal in den Zwischengang. Sobald die Agenten in ihrer Einsatzbesprechung eine Pause einlegen, können Sie in aller Ruhe die gegenüberliegende Tür knacken.

beiden Minenopfern die Taschen ab. Weiter geht's zum Fahrstuhl.

Büro-Terror

Zerschießen Sie aus dem Fahrstuhl heraus die beiden Leuchtreklamen auf der gegenüberliegenden Seite. Steigen Sie aus dem Schacht und warten Sie auf die Wache. Diese erledigen Sie entweder mit einem gezielten Schuss aus der Pistole oder einem kräftigen Hieb. Den zweiten durchschießen Sie mit dem Sturmgewehr. Nehmen Sie dann die Splittergranate vom Tisch in der Ecke.

Wer anderen eine Grube gräbt

Laufen Sie bis zur der blau leuchtenden Wand und nehmen Sie das Sturmgewehr zur Hand. Schalten Sie den Zoom ein und zielen Sie auf die Haftmine, die ein paar Meter den Gang hinunter an der Wand klebt. Nun warten Sie so lange, bis die beiden Wachen direkt daneben stehen, und jagen die Mine samt Wachen in die Luft.

Die Programmierer

Gehen Sie links in den brennenden Raum. In der hinteren Ecke hocken zwei Programmierer, die durch zwei Haftminen in Schach gehalten werden. Schleichen Sie langsam an die Minen

heran und entschärfen Sie die Sprengkörper, wenn das Lämpchen grün leuchtet.

Die Bombe tickt

Laufen Sie den Gang hinunter und öffnen Sie die Tür mit der Kombination 33575. Beim nächsten Feuer müssen Sie schleichen, da sich eine Mine an der Wand befindet. Versierte Schützen können die Minen natürlich auch mit einer Kugel zur Detonation bringen. Schleichen Sie weiter bis in den nächsten Raum. Sämtliche Minen sind in der Nähe eines Durchgangs platziert. Durchqueren Sie die nächsten beiden Räume und laufen Sie dann den Flur hinab bis zur verschlossenen Tür. Knacken Sie das Schloss mit dem Dietrich und betreten Sie den Raum. Zwischen dem lodernen Feuer steht ein Metallschrank. Klettern Sie darauf und deaktivieren Sie auf der anderen Seite die Bombe. Alternativ können Sie auch eine Rolle durch die Flammen machen.

Zuschauerraum

Schleichen Sie in das Auditorium. Dort schnapen Sie zuerst den Kerl hinter der Glasscheibe und schleifen ihn in den dunklen Gang. Wenn Sie ihn dort niederschlagen, hört das die Wache nicht. Wiederholen Sie das mit der Wache auf der Treppe.

Keller

Gehen Sie rechts neben dem Rednerpult vorbei und hinter die Trennwand. Dort lassen Sie sich über den Vorsprung fallen und halten sich fest. Nach der kurzen Zwischensequenz ziehen Sie sich wieder hoch und warten, bis beide Wachen die Treppe hinaufgestürzt kommen.

Wenn die Luft rein ist, lassen Sie sich leise auf die Treppe fallen. Im Keller schießen Sie zwei Lampen aus und warten auf die Wache. Geben Sie ihr eins über den Schüssel und legen Sie den Schalter für die Stromversorgung um. Stecken Sie sich auch die Munition und das Medi-Kit ein, die auf dem Tisch liegen.

Zuschauerraum Teil 2

Da Ihnen die Wachen alle den Rücken zudrehen, können Sie die Typen einen nach dem anderen aus dem Weg räumen. Achten Sie nur darauf, dass die Wache in der Loge nicht gerade in Ihre Richtung schaut. Wenn Sie die ersten beiden erledigt haben, überfällt Sie den Aufpasser in der Loge und nehmen ihm den Speicher-Stick ab. Darin finden Sie die Zahlenkombination für die Tür – 1250.

Foyer

Gehen Sie die Treppe hinauf und löschen Sie die Lichter in der Sitzecke. Nehmen Sie dann Ihre große Wumme in die Hand und verpassen Sie dem Kalinatek-Schergen einen roten Punkt auf der Stirn. Den zweiten strecken Sie ebenfalls mit dem Sturmgewehr nieder. Wenn Sie auf pyrotechnische Effekte stehen, können Sie auch eine Splittergranate benutzen.

Der Verwundete

Sprechen Sie mit dem verwundeten Programmierer und gehen Sie danach bei der nächsten Ecke in Stellung. Kurz darauf taucht eine Wache auf, die erst in Ihre Richtung schaut und Ihnen dann den Rücken zudreht. Verpassen Sie ihr in diesem Augenblick ein Ringflächengeschoss und setzen Sie dann schnell zum finalen Schlag an. Verstecken Sie die Wache im Krankenzimmer und holen Sie anschließend den Programmierer dazu. Nun können Sie noch ein paar Sätze mit dem Verwundeten reden, bevor er nie mehr etwas sagt.

Die Brandtürnen

Wenn Sie dem Gang folgen, sehen Sie auf der linken Seite einen Raum mit blauer Beleuchtung. Schleichen Sie hinter den Servern entlang und strecken Sie den Typen am Computer nieder. Nehmen Sie dann die Tasche an sich und benutzen Sie den Computer.

Pinkelpause

Warten Sie in der Bar, bis die beiden Gestalten mit ihrer Unterredung fertig sind. Schleichen Sie rechts neben der Bar entlang in Richtung Toiletten. Unterbrechen Sie dort gewaltsam die Wache beim Urinieren und schleppen Sie sie in eine der Kabinen. Klettern Sie dann in den Lüftungsschacht und zeigen Sie dem Schurken auf der anderen Seite, dass Blei stärker ist als ein Schädelknochen. Nehmen Sie die Tasche und unterhalten Sie sich mit Ivan. Anschließend geht's in den Fahrstuhl.

Auf dem Dach

Zerschießen Sie die Lampe auf der linken Seite und schauen Sie sich nach der Dreiergruppe um. Werfen Sie eine Granate in den Pulk und sammeln Sie die Tasche ein. Klettern Sie dann über die nächste Wand und danach über die Kisten auf ein kleines Dach. Sobald Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen, erscheinen zwei Wachen. Warten Sie, bis sich die beiden vor die Wand stellen, und werfen Sie eine weitere Granate. Falls einer die Explosion überlebt, erledigt Ihr Sturmgewehr den Rest. Nehmen Sie noch die Munition an sich und setzen Sie Ihren Weg fort.



RÜTSCHPARTIE Hangelnd, rutschend und springend kommen Sie auf das Dach. Über dem erleuchteten Fenster können Sie sich dann bis zum Glassgang abseilen.

Infiltrate Kallnatek

Kampf im Rohbau - Teil 1

Sobald Sie den nächsten Raum betreten, laufen drei schwer bewaffnete Jungs in den Nebenraum. Verschanzen Sie sich hinter der Scheibe und erledigen Sie einen nach dem anderen mit Ihrer SC-20K. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Im folgenden Raum finden Sie neben einigen Splittergranaten noch zwei Medi-Kits.

Kampf im Rohbau - Teil 2

Betreten Sie den Raum und gehen Sie gleich hinter dem Pfeiler in Deckung. Verlassen Sie die Deckung immer nur auf der rechten Seite. Benutzen Sie das Nachtsichtgerät, falls Sie einen Gegner nicht ausmachen können. Wenn Sie die drei Gegner ausgeschaltet haben, können Sie Ihren Weg fortsetzen.

Kampf im Rohbau - Teil 3

Nehmen Sie eine Granate in die Hand und gehen Sie zu dem Durchgang. Am Ende des Gangs sehen Sie drei Gegner stehen. Werfen Sie eine Granate in die Gruppe. Eine zweite Granate schleudern Sie zwischen sich und die Angreifer, für den Fall, dass einer in Ihre Richtung läuft. Wenn Sie den Raum auf der rechten Seite betreten, finden Sie etwas Munition für Ihre Pistole. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie an dessen Ende sehr langsam. Dort sind einige Haftminen verteilt. Warten Sie in dem großen Raum, bis die Wache hereinkommt. Sobald sie den Raum wieder verlässt, verfolgen Sie sie und schlagen sie nieder. Im nächsten Raum finden Sie 5,56-mm-Munition und ein Medi-Kit.

Kampf im Rohbau - Teil 4

Gehen Sie in den Eingang, aus dem es rot scheint. Schleichen Sie den hell beleuchteten Gang bis zum Ende und rüsten Sie Ihre Knarre mit Tasern aus. Setzen Sie zuerst die stationäre Wache unter Strom. Sobald die zweite Wache auftaucht, wiederholen Sie die Prozedur. Den Gegner auf dem Gerüst können Sie gemächlich ausschalten, wenn er die Leiter hinaufsteigt.

Der Hubschrauber

Sobald die Scharsequenz vorüber ist, bewegen Sie sich langsam um die Ecke. Dabei haben Sie die SC-20K im Anschlag. Benutzen Sie die Zoomfunktion, um die Gegner auf dem Gerüst zu beseitigen. Am Ende brauchen Sie nur noch über die Leitern auf das Gerüst zu klettern und die Plattform zu erreichen.

Mission 6: Chinesische Botschaft

Die Wachposten

Nachdem Sie sich umgesehen haben, gehen Sie durch die kleine Gasse. Steigen Sie auf den Container und klettern Sie über die Wand. Vorsicht, am Ende der Gasse befinden sich zwei Wachmänner! Schleichen Sie hinter die Kiste zu Ihrer Rechten und warten Sie, bis die Patrouille nach rechts aus dem Bild läuft. Jetzt von hinten an den anderen Wächter schleichen, ihn packen und in die schattige Nische zurückschleppen. Nachdem Sie den Kollegen ins Land der Träume befördert haben, finden Sie einen S-Stick. Huschen Sie zum zweiten Wachposten, schlagen Sie ihn k.o. und deponieren Sie ihn bei seinem schlafenden Kumpel. Da Sie nun alleine sind, können Sie zum Gebäude mit dem brennenden Ölfass eilen und die Leiter hochklettern.

Das Gebäude

Vor Ihnen liegt ein eingerüstetes Haus. Sobald die Wachen Ihnen den Rücken zugehren und weit genug entfernt sind, schleichen Sie über die Balken, bis Sie eine Leitung über Ihnen entdecken. Hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum Gebäude gegenüber.



LETZTE SEKUNDE Sie kommen gerade noch rechtzeitig, um den Mord an Ivan zu vereiteln. Erledigen Sie den Terroristen mit einem gezielten Schuss.

Sims und Wachen

Freuen Sie sich, denn zu Ihrer Rechten finden Sie ein Medi-Kit. Stehlen Sie sich über den Sims und machen Sie mit Anlauf einen Kerzensprung zum anderen Mauervorsprung hinüber. Am Ende springen Sie hinab in den sicheren Schatten zwischen den beiden Containern. Warten Sie, bis die Wachen in eine andere Richtung blicken, und flitzen Sie durch die Zaunöffnung. Ihnen gegenüber, jetzt nichts überhasten. Sie haben genug Zeit, um abzuwarten, bis die Gegner weit genug entfernt sind. Links von Ihnen finden Sie einen Abwasserschacht, den Sie hinabklettern müssen.

Die Nachsicht

Nachdem Sie im Domizil der Ratten angekommen sind, schalten Sie Ihr Nachtsichtgerät ein. Gehen Sie den Abwasserkanal entlang und biegen Sie an der Kreuzung links ab. Nach kurzer Zeit erscheinen drei Wachposten. Benutzen Sie die Rauch-Granate und die Burschen begeben sich in die Horizontale. Bei einem der Träumer finden Sie einen begehrten S-Stick. Einstecken und weiter den miefenden Kanal entlang. Auf der linken Seite finden Sie eine Stahltür, hinter der Sie ein Medi-Kit finden. Hinter der nächsten Biegung müssen Sie eine weitere Stahltür passieren. Nach ein paar Schritten finden Sie eine Leiter, die Sie auf die Straße zurückbringt.

Das offene Fenster

Achtung! Oberhalb des Kanaldeckels warten zwei einsame Patrouillen, die über ein blendendes Gehör verfügen! Steigen Sie also vorsichtig aus dem Gully und verstecken Sie sich hinter dem Vorhang. Passen Sie auf, dass Sie auf keinen Kiesel treten. Beobachten Sie die beiden während ihres Rundgangs und warten Sie auf den Moment, in dem das Duo von Ihnen weggeht. Jetzt huschen Sie zum Bagerüst hinüber und klettern die Leiter empor. Oben angekommen, balancieren Sie in schwindelerregender Höhe über die Holzbalken und finden ein offenes Fenster – nichts wie hinein! In der linken Ecke finden Sie einen Stahlträger, über den Sie nach oben gelangen. Hören Sie sich an, was der Agent zu sagen hat, und gehen Sie ins Freie. Auf dem Dach finden Sie ein Medi-Kit und Munition. Mithilfe der Seilwinde auf dem Stahlgerüst können Sie sich vom Gebäude abseilen.

Auf zur Leiter

Gehen Sie in das Gebäude und suchen Sie sich ein schattiges Fleckchen links neben der nächsten Tür. Sobald die Patrouille an Ihnen vorbeikommt, verpassen Sie ihr eines über den Schä-

del und schnappen sich den S-Stick. Gehen Sie nun nach draußen und zerschießen Sie das Licht an der gegenüberliegenden Wand mit der Zoom-Funktion. Wenn die Wache sich von Ihnen abwendet, schleichen Sie zur Leiter an der Häuserwand gegenüber und klettern nach oben. Direkt über Ihrem Kopf wartet bereits die nächste Leiter auf Sie, die es zu erklimmen gilt. Am Ende der Leiter müssen Sie auf die Holzbalken zu Ihrer Rechten springen. Vorsicht! Die Holzbalken geben gerne Geräusche von sich, weshalb Sie sich sehr langsam fortbewegen müssen. Im Inneren des Hauses treibt sich ein Gegner herum – seien Sie also auf der Hut. Versuchen Sie ihm aus dem Wege zu gehen und den Balkon zu erreichen. Sollte er Ihnen zu nahe kommen, demonstrieren Sie ihm Ihren Taser und entwinden Sie den S-Stick.

Der weiße Transporter

Vernichten Sie die Lampe auf dem Balkon. Um das Drahtseil zu erreichen, müssen Sie auf die Holzbalken klettern. Jetzt können Sie geschmeidig zum Vorsprung auf der anderen Straßenseite hinübergleiten. Springen Sie auf die Straße und halten Sie sich so lange im Schatten auf, bis alle Wachen von der Bildfläche verschwunden sind. Nun gehen Sie nach rechts und biegen bei der nächsten Möglichkeit links ab. Die Gittertür am Ende des Durchgangs wird von einem Feind bewacht. Sie haben zwei Möglichkeiten:

Variante 1 - Die brutale Art: Wählen Sie ein Ringflächengeschoss an und huschen Sie in den Schatten links neben der Gittertür. Sobald die Wache um die Ecke kommt, füttern Sie sie mit den Ringgeschossen und verstecken ihren Körper an einem schattigen Plätzchen. Jetzt können Sie seelenruhig zum weißen Transporter schlendern.

Variante 2 - Sam-Fisher-Style: Warten Sie, bis der Kerl Ihnen den Rücken zugehrt, und schleichen Sie ihm nach. Jetzt klettern Sie die Leiter nach oben und schleichen den Sims entlang, bis Sie eine Leiter entdecken, die wieder nach unten auf die Straße führt. Sobald sich der Wächter wieder Richtung Gittertür bewegt, schnellen Sie von der Leiter und gehen nach rechts zum weißen Transporter. **TIPP:** Ganz nach dem Motto „Alles Gute kommt von oben“ können Sie dem ahnungslosen Tropf mit einer Sprungangriff vom Sims aus eine schöne Überraschung beschern.

Zugang zur Botschaft

Halten Sie sich rechts vom Lieferwagen und huschen Sie in den Schatten direkt vor Ihnen. Mithilfe des Nachtsichtgeräts können Sie einen sicheren, dunklen Weg über die Straße erken-

S

nen. Eilen Sie zur Wand hinüber und begeben Sie sich vorsichtig in Richtung Schranke. Während der Pförtner die Papiere des LKW-Fahrers prüft, können Sie unbemerkt durch das Tor schlüpfen. Hinter dem Durchgang gehen Sie sofort im Schatten zu Ihrer Rechten in Deckung. Wie Sie bestimmt bemerkt haben, wimmelt der Innenhof nur so von Patrouillen und Wachhunden. Jetzt heißt es einen kühlen Kopf bewahren. Auf leisen Schritten bewegen Sie sich nun zum LKW-Anhänger vor Ihnen und verstecken sich darunter. Achten Sie auf die Laufwege der Wachen. Wenn die nächste Wache von Ihnen wegläuft, eilen Sie zum nächsten Anhänger links von Ihnen. Falls Sie sich zu lange an einem Fleck aufhalten, warnen Sie die Koter und kommen Ihnen entgegen. Bleiben Sie also in Bewegung! Versuchen Sie, unbemerkt zur Wand zu gelangen, und warten Sie, bis die Patrouille weit entfernt ist. Gehen Sie nun um die Ecke und folgen Sie so lange Ihrer Nase, bis Sie eine kleine Brücke erreichen. Jetzt müssen Sie nur noch den Pavillon hinter sich lassen und durch das Flüschen waten.

Abgehörte Telefonate

Gehen Sie in Richtung Hauptgang. In der Zwischensequenz werden Sie Zeuge eines Telefonats. Wählen Sie das Lasermikrofon und richten Sie es auf das Fenster. Nachdem Sie die Informationen erhascht haben, warten Sie, bis eine Limousine in den Hof fährt. Zielen Sie mit dem Lasermikrofon auf das Fenster, um noch mehr Infos zu erhalten. Jetzt ist es Zeit zu fliehen. Warten Sie, bis das Wachpersonal Richtung Hof sieht, und schleichen Sie am Hauptgang vorbei. Hinter dem Wachhäuschen können Sie ein Rohr hochklettern und über die Mauer steigen. Auf der anderen Seite wartet zu Ihrer Linken eine attraktive Informantin auf Sie.

Mission 7: Schlachthof

Schluss mit Lustig! Die Terroristen sind drauß und dran, Soldaten zu exekutieren. Da verliert selbst Herr Fisher seine guten Manieren. In diesem Level werden Sie ausführlichen Gebrauch von Ihrer Schusswaffe machen – und das nicht, um Lichter auszuschließen. Verstecken Sie alle Ihre Opfer – auch wenn niemand mehr in der Nähe ist, bekommen Sie später die Nachricht, dass Leichen gefunden wurden, wenn sie nicht versteckt waren.

Drei Hofwachen

Sie haben die Wahl – erledigen Sie die drei Wachen lautlos im Fisher-Style oder greifen Sie lieber gleich zum Schießeisern? Für die Lautlosen: 1. Klettern Sie direkt am Startpunkt über den Zaun und dann sofort auf den Block mit dem Gatter zu Ihrer Linken. Vorsicht: Die Jungs hier

sind enorm geräuschempfindlich. Lassen Sie sich lautlos am langen Ende wieder auf den Boden fallen. Jetzt können Sie der ersten Wache hinterherschleichen, zupacken und sie an den Startpunkt befördern, wo es dann eine Kopfnuss gibt. Nehmen Sie den S-Stick aus der Tasche!

2. Schleichen Sie hinter der Wache, die im linken Teil des Hofes patrouilliert, her. Verstecken Sie sich hinter den roten Fässern bei dem Schalter. Sobald die andere Wache auf dem Weg zum Häuschen ist, können Sie zuschlagen.

3. Schleichen Sie unbemerkt am Zaun entlang bis zum Häuschen. Auf dem hinteren Ende der Patrouille erwischen Sie auch Wache 3 ohne Probleme.

Wachhäuschen

Gehen Sie nun noch in das Häuschen, schnappen Sie sich das Medi-Kit und holen Sie den Speicher-Stick aus dem Rechner. Gehen Sie gleich wieder raus und springen Sie vom Müllcontainer aus über die Wand.

Der vermintete Hof

Bevor es richtig gemein wird, schalten Sie erstmal die Wache aus – warten Sie dazu, bis diese an den Computer im Häuschen geht. Der Hof selber birgt gleich drei Gefahren: Suchscheinwerfer, Wachen und Minen. Letztere erkennen Sie durch Ihre Thermalsicht als pulsierende Punkte am Boden. Gemein ist jedoch, dass Sie so zwar die Minen, nicht aber die Suchscheinwerfer erkennen. Die Wachen auf den Balkonen können Ihnen nichts anhaben, solange Sie den Scheinwerfern ausweichen – und auch wenn Sie beide Soldaten erledigen, schlägt der Alarm an, sobald Sie im Lichtkegel stehen. Pfeifen Sie also auf Lautlosigkeit.

So geht's!

Sie starten am Zauneingang. Am Ende jedes Schrittes sind Sie in Sicherheit und können die Umgebung mit der Thermalsicht nach Minen absuchen und sich umschaun.

1. Vom Eingang aus huschen Sie zu den Kisten mit den Fässern daneben – Ducken nicht vergessen.

2. Sobald der Scheinwerfer vorbei ist, klettern Sie auf die Kisten, drehen sich um 90° nach links, hüpfen wieder runter und nehmen links von der einzelnen, schräg stehenden Kiste wieder Deckung. Hocken Sie sich so hin, dass Sie den linken Teil des hinteren Balkons einsehen können.

3. Wenn Sie scharf darauf sind, alle S-Sticks zu bekommen, muss jetzt die Wache am hinteren Balkon dran glauben. Sie sind hinter der Kiste in Sicherheit und können in aller Seelenruhe zum Kopfschuss ansetzen. Genug Zielwasser

und eine ruhige Hand vorausgesetzt, findet die Wache am linken Ende des Balkons die letzte Ruhe.

4. Warten Sie erneut den Scheinwerfer ab und laufen Sie dann am Zaun entlang bis zu dem Container. Hier sind Sie sicher. Wenn Sie mit dem Rücken zum Zaun stehen, setzen Sie die Thermalsicht auf. Bis zur Lampe ist der Weg minenfrei.

5. Sie müssen jetzt beide Scheinwerfer abwarten und bis zum Container laufen. Kurz vor dem Lichtkegel der Lampe bleiben Sie stehen.

6. Sobald der Scheinwerfer vorbeigezogen ist, klettern Sie in den Container und gleich wieder raus. Jetzt noch schnell an die Wand spuren und Sie sind in Sicherheit.

7. Schauen Sie mit dem Rücken zur Mauer nach rechts. Sie sehen eine hohe Kiste und daneben einen weißen Zementblock. Die Ecke zwischen Kisten und Block ist Ihr nächster sicherer Punkt.

8. Jetzt klettern Sie über die hohe Kiste und laufen zur Wand direkt vor Ihnen. Fast geschafft! Vorsicht: Die Tür sieht verlockend aus, ist aber vermint. Also in die andere Richtung, immer an der Wand lang, bis Sie durch die Öffnung in einen Raum mit zwei Müllcontainern kommen. Jetzt müssen Sie nur noch über den Container in den Schacht oben springen.

Die Antenne

Auf dem Dach geht das Licht abwechselnd an und aus. Auch wenn hier niemand ist, werden Sie entdeckt, wenn Sie sich im grellen Scheinwerferlicht in der Nähe der Oberlichter befinden. Um das Ganze noch komplizierter zu machen, ist es unmöglich, auf dem Metalldach lautlos zu sein – Sie müssen die Betonstreben benutzen. Wenn Sie einmal Lärm machen, hält man Sie für eine Ratte. Erst beim zweiten Mal wird Alarm gegeben.

1. Vom Lüftungsschacht machen Sie einen beherzten Schritt nach vorne – jetzt hocken Sie auf der zweiten Strebe.

2. Sobald das Licht aus ist, können Sie um das erste Oberlicht huschen. Am Ende hängen Sie sich an der Metallschiene entlang zur nächsten Strebe.

3. Beim zweiten Oberlicht wird's brenzliger – Sie müssen über Kisten und Holzplanken. Wie gesagt – einmal dürfen Sie Krach machen.

4. Über Ihnen ist ein Drahtseil gespannt. Hängen Sie sich bis zur Wand. Jetzt müssen Sie nur noch leise über den Zaun klettern und den Kasten an der Antenne benutzen.

Alarm auf dem Dach

Nach der Zwischensequenz ist Eile geboten – zwei schwer bewaffnete Wachen sind auf dem Weg. Sie müssen beide ausschalten.

1. Laufen Sie sofort unter den Holzsteg und schauen Sie durch die Treppenstufen. Ihr erster Gegner wird gleich die Treppe hinterlaufen. Entscheiden Sie selbst, ob ein Taser oder doch Vollmantelgeschosse besser sind – so oder so erledigen Sie die Wache.

2. Hocken Sie sich jetzt auf die Treppe. Die zweite Wache kommt aus der Tür und geht in die andere Richtung. Am Ende in der dunklen Ecke bleibt der Soldat stehen. Nachtsicht an, zoomen, Luft anhalten und eine 5,57-mm-Kopfschmerztablette verabreichen – Problem gelöst.

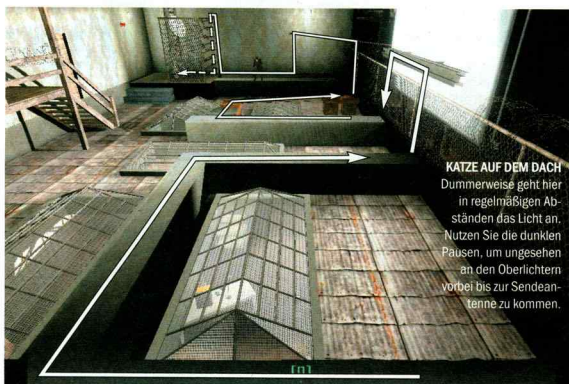
3. Der Holzsteg führt auf den Balkon. Wenn Sie im Minenfeld die eine Wache wie beschrieben erschossen haben, können Sie jetzt den S-Stick und den Körper abholen. Haben Sie die Wache verschont, ist hier niemand.

4. Deponieren Sie alle Körper im dunklen Teil auf dem Holzsteg.

5. Knacken Sie die Tür mit dem Dietrich.

Goodies

Nachdem die Tür offen ist, gehen Sie die Holztreppe nach unten. Hören Sie es? Ja, hier unten lauert eine Wandmine. Gehen Sie ganz langsam auf den Tisch zu – hinter dem letzten Fass befindet sich rechts an der Wand die fiese Überra-



KATZE AUF DEM DACH
Dummerweise geht hier in regelmäßigen Abständen das Licht an. Nutzen Sie die dunklen Pausen, um ungesehen an den Oberlichtern vorbei bis zur Sendeanenne zu kommen.

schung. Entschärfen Sie das Teil und bedienen Sie sich am Tisch: Neben dem S-Stück aus dem Computer gibt es hier noch eine Splittergranate und zwei Haftminen. **WICHTIG:** Diese Minen werden Ihnen am Levelende den Hintern retten, also nehmen Sie sie mit! Alles erledigt? Gut, gehen Sie die Treppe wieder rauf, durch die bisher noch nicht benutzte Tür und gleich noch eine Tür weiter. Sie sind weit oberhalb eines Toilettenraumes.

Klo-Aktion!

Schleichen Sie an das Geländer und springen Sie drauf. Ihr Ziel ist die Stiege über den Fässern. Vorsicht: Der Holzboden und die Fässer machen Lärm. Springen Sie an die Stiege und ziehen Sie die Beine hoch. Jetzt hängen Sie sich ganz bis zum Ende. Wenn Sie leise waren, erleichtert sich genau unter Ihnen ein Soldat. Warten Sie, bis die Wache sich die Hände wäscht. Das Waschbecken ist genau unter Ihren Füßen. Lassen Sie sich nur fallen. Die Wache bremsen Ihren Fall und ist k. o. – Fisher-Style! Eine Wache rennt draußen im Gang rum, eine andere schaut unglücklicherweise direkt in den Raum hinein. Wenn Sie nur einen Mucks von sich geben, kommen die Jungs um die Ecke – halten Sie also im Zweifelsfall die Waffe bereit. Wenn Sie unentdeckt bleiben, können Sie von den Pissoirs aus eine Ablenkungskamera zu den Spiegeln links von den Toilettenkabinen schießen. Locken Sie die Wache an und lassen Sie das Gas ausströmen. Jetzt ist nur noch die Wache im Gang da – kein Problem. Deponieren Sie alle Gegner bei den Pindelbecken. Jetzt greifen Sie sich noch das Medi-Kit bei den Spindeln und schalten das Licht aus.

Information einholen

Folgen Sie dem Gang nach links – hinter einer Tür sitzt ein Soldat am PC. Schleichen Sie in das Zimmer und greifen Sie sich den Typen. Stellen Sie ihm ein paar Fragen, bevor Sie ihn schlafen legen. Ob Sie seinem Wunsch nachkommen (Ende des Dialogs), ist Ihre Sache. Deponieren Sie den Körper in der dunklen Ecke. Greifen Sie sich die Munition, benutzen Sie den Computer und schießen Sie vorsichtshalber noch die Schreibstillschrauben aus. Verlassen Sie den Raum wieder und lassen sich in den Schacht am Boden fallen.

Über der Decke

Folgen Sie dem Schacht und klettern Sie am Rohr nach ganz oben. Mit einem Sprung können Sie sich an der Kante hochziehen. Sie befinden sich jetzt auf einer Zwischendecke. Unter Ihnen unterhalten sich drei Wachen. Schalten Sie doch mal die Thermalsicht ein – durch die dünne Decke erkennen Sie die Wachen einwandfrei. Sie können nun versuchen, alle drei mit dem Gas einer Ablenkungskamera oder einer Splittergranate ins Jenseits zu befördern. Stilvoller sind jedoch drei gut gezielte Schüsse aus dem SC-20K durch die Decke hindurch. Die armen Kerle werden nie erfahren, wer sie auf dem Gewissen hat. Springen Sie runter und vollziehen Sie das normale Prozedere: Lampen ausschalten, Taschen durchsuchen (ein Speicher-Stick, eine Splittergranate und ein Medi-Pack) und Leichen in den Schatten tragen.

Im Kühlraum

Durch den Nebel können Sie prima mit der Thermalsicht schauen. Das heißt aber noch nicht, dass der Gegner Sie nicht sehen. Außerdem bekommen Sie es hier erstmals mit den automatischen Kanonen zu tun.

Erster und zweiter Kühlraum

Schleichen Sie rechts um die geöffnete Tür herum und hocken Sie sich mit dem Rücken an die Wand. Im Durchgang zum nächsten Raum schaut eine Wache am Ende ihrer Patrouille genau in Ihre Richtung. Rücken Sie so weit nach rechts, dass Sie dieser Wache im entscheidenden Moment einen Kopfschuss verpassen

COOLE SACHE Der Wache beim zweiten Geschütz können Sie förmlich auf den Dach steigen.



können. Ein zweiter Soldat patrouilliert weiter hinten im Raum – ihn können Sie ebenfalls von hier aus erledigen. Vorsicht: Hinten links im zweiten Kühlraum steht eine Kanone. Gehen Sie links an der Wand entlang – vor der Kanone können Sie über einen Schrank klettern und direkt vor dem Steuercomputer landen. Legen Sie das Biest lahm und gehen Sie dann weiter in den Gang hinein.

Dritter Kühlraum

Hier befinden sich drei Wachen – und alle drei lassen sich geschickt von hinten packen, weg-schießen und niederschlagen. Die erste vom Eingang aus, die beiden anderen von der rechten Wand aus. Sie finden einen S-Stick und eine Splittergranate bei Ihren Opfern. Auf der linken Seite des Raums ist eine Holzpalette. Über diese kommen Sie an die Metallschiene über Ihnen.

Vierter Kühlraum

Hängen Sie sich mit allen Vieren an die Schiene. Jetzt können Sie ungesehen in den nächsten Raum hängen. Links steht eine Kanone, rechts eine Wache – keine Angst, man sieht Sie nicht. Am Ende der Schiene müssen Sie sich lautlos auf den Boden fallen lassen. Schleichen Sie erst zur Rückseite der Kanone. Jetzt gibt es drei Varianten:

1. Sie locken die Wache mit einer Flasche (liegt bei der Kanone) um die Ecke und verpassen ihr einen Kopfschuss.
2. Fisher-Style: Sie klettern auf die Maschine und lassen sich auf die Wache fallen.
3. Die laute, aber durchaus elegante Variante: Sie locken per Flasche die Wache vor die Kanone. Sobald Sie geworfen haben, machen Sie sich an den Steuercomputer. Schalten Sie IFF aus, wenn die Wache genau vor der Kanone steht. Ein tragischer Computerfehler.

Vergessen Sie bei beiden Varianten nicht, die Kanone zu deaktivieren, bevor Sie den Raum verlassen. Wer's braucht: In diesem Raum liegt auch noch ein Medi-Kit.

Letzter Kühlraum

Hier tun mal wieder drei Wachen Dienst. Sie müssen lediglich den Soldaten direkt am Durchgang packen und in den Gang zurückzerren, sobald die Patrouille von Ihnen wegzog. Jetzt schleichen Sie – natürlich ungesehen – links in den Raum hinein. Halten Sie an den Fässern kurz inne. Sobald die Patrouille wegschaut, einfach hinter dem Wachmann weiter an der linken Wand entlangschleichen. Wenn Sie die Thermalsicht ausschalten, sehen Sie am Boden ein Loch – verlassen Sie diesen kalten Ort.

Schleichgang

Folgen Sie dem Schacht und verlassen Sie diesen am Ende. Hier oben gibt's ein Medpack. Gehen Sie nun langsam die Treppe runter und schauen Sie vorsichtig um die Ecke. Sobald die Patrouille nach rechts wandert, schleichen Sie in den Raum, biegen sofort scharf rechts ab und gehen bis zum Schalter am Ende. Betätigen Sie ihn – eine Luke öffnet sich direkt unter Ihnen. Bleiben Sie in der dunklen Ecke und warten Sie, bis die Wache erneut rechts verschwindet. Jetzt hüpfen Sie lautlos in den Kanal und huschen durch die Luke.

Im Stall

Schleichen Sie den Gang entlang – leise! Stoppen Sie direkt vor dem Licht, das durch die Öffnung fällt. Eine Wache patrouilliert direkt hinter dieser Öffnung. Warten Sie, bis der Schatten von rechts nach links geht. Jetzt huschen Sie durch die Öffnung und gehen schräg rechts gegenüber in den Stall ins Dunkle. Die Wache schaut am Ende der Patrouille direkt auf Sie, sieht aber nichts. Schleichen Sie ihr hinterher und greifen Sie am Ende des Ganges zu. Schleifen Sie den Soldaten in die dunkle Ecke, in der Sie sich zuerst versteckt haben. Alternativ tut's natürlich auch ein Kopfschuss. Auf und neben dem Regal liegt noch je eine Fackel – greifen Sie zu.

Die zweite Wache

Die nächste Wache patrouilliert im Raum nebenan. Das alte Spiel: Schleichen Sie in den Schatten neben der Tür, warten Sie einen günstigen Moment ab und schlagen Sie zu. Im Gang liegt eine weitere Fackel.

Die dritte Wache

Gehen Sie nun in den nächsten Gang – schon von hier sollten Sie die Auto-Kanone hören. Im Türhaken am Ende erscheint eine Wache auf Patrouille. Zwei Varianten:

1. Schießen Sie die Lampen aus und gehen Sie im Gang mit einem Taser in Position. Sobald die Wache kommt, zappen Sie sie (eine Gewehrkugel in den Kopf tut es auch).
2. Locken Sie den Soldaten mit Geräuschen an und erledigen Sie ihn.

Kanone #1

Gehen Sie möglichst nah an die Kanone ran und machen Sie eine Rolle vorwärts an ihr vorbei. Das Ding feuert zwar ein paar Salven ab, trifft aber nicht. Jetzt können Sie die Kanone am Steuercomputer abschalten. In der Box gegenüber finden Sie Munition, eine Fackel und eine

Granate. In den anderen Boxen finden Sie noch zwei Fackeln. Jetzt können Sie auch gefahrlos den S-Stick der Wache an sich nehmen. Im folgenden Gang finden Sie ein Medikit.

Zwei Wachen, zwei Kanonen

Trickreich, aber laut: Gehen Sie im nächsten Gang sofort nach links auf die Brüstung. So gelangen Sie hinter die beiden Kanonen. Am Computer stellen Sie beide Kanonen so ein, dass der Kasten bei IFF AUS leer ist. Schießen Sie nun auf die gegenüberliegende Wand – die Wachen kommen und werden von den eigenen Kanonen zerlegt. Schalten Sie die Kanonen wieder ab, um selber vorbeizukommen. Wenn Sie die Leichen entsorgen, nehmen Sie gleich den S-Stick an sich.

Die letzte Kanone

Um an diesem Biest unbeschadet vorbeizukommen, muss die Elektronik abgelenkt werden. Zünden Sie eine Fackel und werfen Sie diese in die Box, etwas links vom Vorhang. Die Kanone ballert wie bescheuert auf die Fackel und Sie können ungeschoren durch den Vorhang flitzen.

Der Geiselnahme

Huschen Sie durch den nächsten Vorhang und dann sofort in die erste Nische auf der linken Seite. Zwei Wachen kommen an Ihnen vorbei – sobald diese außer Sichtweite sind, gehen Sie weiter. Keine Angst, hier kommen keine Gegner mehr – vorerst wenigstens nicht. Sie kommen in einen Raum mit niedrigen Betonwänden. Vorsicht: Zwei Automatikgeschütze sind auch hier, können aber problemlos erreicht und für den Moment ausgeschaltet werden. Des Weiteren finden Sie amerikanische und chinesische Geiseln. Sprechen Sie auf keinen Fall mit dem Chinesen, bevor Sie nicht die nötigen Vorbereitungen getroffen haben. Sammeln Sie – je nach Bedarf – die Munition auf dem Regal und das Medi-Kit bei den Kanonen ein.

Vorbereitungen

Mehrere Gegner versuchen, die beiden Geiseln zu stürmen. Die Automatikgeschütze helfen Ihnen nur bedingt, da sie sehr ungenau geschickt stehen. Schalten Sie nur die aufseiner der Amerikaner ein – natürlich muss IFF auch umgeschaltet werden. Nutzen Sie die drei Haftminen vom Anfang der Mission, um den Weg zu den Amerikanern zu schützen. Platzieren Sie die Minen weit auseinander – sonst sprengen sie sich gegenseitig. Wenn Sie alles so weit

präpariert haben, wählen Sie das Sturmgewehr samt Gasgranate, falls vorhanden, und sprechen mit dem Chinesen.

Geiselnbefreiung

Knallen Sie alle und jeden ab, der sich der Kreuzung bei den Kanonen nähert. Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von Granaten. Die Minen sollten den Rest übernehmen. Im Laufe des Feuergefechts erhalten Sie die Meldung, dass Grinko höchstpersönlich in den Keller kommt. Arbeiten Sie sich zu den Eingängen vor. Grinko ist ein guter Schütze und verschanzt sich hinter den Vorhängen. Es ist ein hartes Stück Arbeit – aber sobald Sie den Bösewicht erledigt haben, ist die Mission gewonnen.

Mission 8: Chinesische Botschaft (2)

Sie haben eindeutige Feuererlaubnis – trotzdem schickt es sich für einen Third-Echelon-Agenten nicht, wie Rambo herumzuballern. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit Stil und Anstand weiterkommen.

Missionsbeginn

Gehen Sie in die Gasse neben dem Lieferwagen und knipsen Sie das grelle Licht über der Tür aus. Öffnen Sie die Tür. Direkt neben Ihnen ist ein Lichtschalter – ist es zu hell hier, also aus damit. Jetzt huschen Sie geradeaus, biegen hinter dem Tisch rechts ab und kommen an eine Leiter. Bevor der fette Koch das Licht wieder angemacht hat, sind Sie schon einen Stock höher und die Wachen wissen von nichts.

Auf dem Dach

Verlieren Sie keine Zeit, laufen Sie sofort über die Planken und stellen Sie sich an die Wand rechts neben der Tür – außen versteht sich. Eine Patrouille kommt hier entlang – sobald diese in dem Gang direkt hinter Ihnen nach rechts läuft, gehen Sie rein. Durchqueren Sie den Raum geradeaus und folgen Sie dem Gang bis zum Balkon. Hier greifen Sie sich das Abwasserrohr, klettern nach oben ans Seil und schon hängen Sie am Sims des Botschaftsgebäudes. Simpel, oder? Jetzt nur noch fix ums Gebäude gehangelt, am offenen Fenster das Rohr hoch und rein in die gute Stube. Im Boden ist ein Loch, also runter da.

In die Botschaft

Hier oben ist niemand – also keine Panik. Nehmen Sie sich das Medi-Kit aus dem Raum mit dem Loch in der Wand. Durch die Öff-

nung kommen Sie weiter, indem Sie sich an die Wand pressen. Am Ende geht's am Rohr nach unten.

Die PC-Killer

Kriegen Sie keinen Schreck, wenn auf einmal wie wild geballert wird – Sie haben nichts falsch gemacht. Drei Soldaten haben hier den Auftrag, Rechner zu zerstören. Im angrenzenden Raum ist das auch kein Problem – kommen die Jungs aber an den PC im nächsten Zimmer, ist die Mission verloren. Schließen Sie vor, bis Sie wieder normal hocken können. Wenn die Jungs den Raum verlassen, werfen Sie zwei Gasgranaten durch die Tür (sicher ist sicher) – Sie sollten alle drei Gegner erwischen. Sammeln Sie einen S-Stick und eine Haftmine ein. Jetzt benutzen Sie den PC im Nebenraum.

Durch die Botschaft

Nehmen Sie aus dem kleinen Putzraum zwei Medpacks mit. Durch die nächste Tür kommen Sie in ein Treppenhaus – oben warten zwei Wachen und eine Kamera auf Sie. Schalten Sie zuerst das Licht im Treppenhaus am Schalter aus. Die Wache direkt an der Tür können Sie sich greifen und in den Schatten zerren – nehmen Sie den S-Stick aus der Tasche. Halten Sie sich jetzt im Dunkeln und schießen Sie die Kamera aus. Die zweite Wache ist alarmiert, geht zur Kamera und guckt diese verwirrt an – dabei dreht sie Ihnen den Rücken zu. Sie wissen, was zu tun ist. Verbergen Sie beide Körper im Schatten.

Schlafende Hunde

Im nächsten Gang gehen rechts zwei Türen ab – beide führen in den gleichen Raum mit zwei schlafenden Wachen. Wer will, holt sich neben den schnarchenden Soldaten das Medi-Kit, aber sehr leise!

Eingang zur großen Halle

Sie hören auf dem Gang zwei Wachen. Schauen Sie unter der Tür durch. Der Offizier gibt den Türcode ein. Sobald die beiden Soldaten die Halle betreten haben, huschen Sie raus und schauen sich den Zifferblock mit der Thermalsicht an. Der Code 1436 ist noch zu erkennen. Geben Sie den Code ein und öffnen Sie die Tür. Vorsicht, rechts neben Ihnen steht eine Wache samt Automatikgeschütz.

In der großen Halle

Bleiben Sie in der Tür hocken. Schießen Sie eine Ablenkungskamera an die gegenüberliegende Wand. Locken Sie die Wache an und knocken Sie sie mit dem Gas aus. Jetzt müssen Sie zur Kanone – das Problem ist jedoch, dass Sie kaum an ihr vorbeikommen, ohne dass sie einen Schuss abgibt. Das wiederum alarmiert eine Wache, die nach unten kommt. Schalten Sie am Steuercomputer einfach IFF aus, die Kanone nimmt Ihnen die Drecksarbeit ab. Untersuchen Sie die Körper und nehmen Sie einen S-Stick an sich.

Auf der Empore

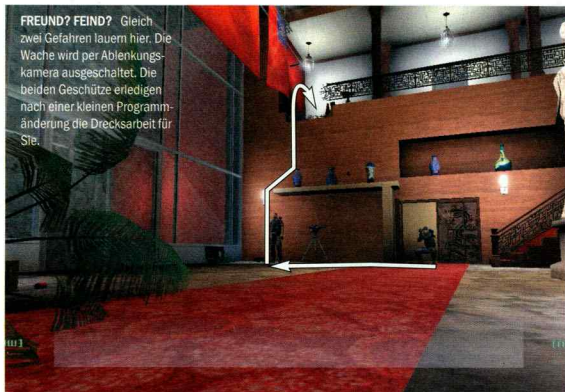
Klettern Sie auf das Regal mit den Vasen direkt über der Kanone. Schießen Sie das Licht über dem Geschütz auf der Balustrade aus und klettern Sie über eine Vase nach oben. Jetzt wiederholen Sie mit den beiden erscheinenden Wachen den guten alten IFF-Trick. Holen Sie sich einen Speicher-Stick von einem der Opfer.

Auf die andere Seite

Hinter den großen Flaggen im Raum läuft ein Rohr entlang. Hangeln Sie sich zügig bis hinter die zweite Fahne. Warten Sie, bis der Offizier seinen Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt ziehen Sie die Beine hoch und hangeln sich weiter, bis Sie direkt hinter dem Offizier stehen. Sie müssen sich unbedingt leise fallen lassen, sonst können Sie den Offizier nicht mehr nutzen, um die Tür zu öffnen. Im Raum greifen Sie sich noch den Soldaten

KLEINE HELFER Dank der drei erbeuteten Haftminen können Sie die Geiseln viel einfacher beschützen. Bringen Sie die explosiven Helfer auf dem Weg, der zu den Amerikanern führt, an.





FREUND? FEIND? Gleich zwei Gefahren lauern hier. Die Wache wird per Ablenkungskamera ausgeschaltet. Die beiden Geschütze erledigen nach einer kleinen Programmänderung die Drecksarbeit für Sie.

sowie den Speicher-Stick aus dem PC und verschwinden dann durchs Fenster.

Durch den Hof

Sie kommen in einen kleinen Hof. Sie müssen hier schnell sein, weil im großen Hof hinter dem Torbogen ein Wachhund ist – je länger Sie hier verweilen, desto größer ist die Chance, dass er Ihre Witterung aufnimmt. Schließen Sie die beiden Lampen an der Wand aus und zielen Sie dann durch den Torbogen. In Ihrer Schusslinie patrouilliert eine Wache – zielen, Luft anhalten, Kopfschuss! Jetzt laufen Sie geduckt durch den Bogen, sofort rechts neben der Brücke ins Wasser und dann immer der Nase nach bis zur Tür. Öffnen Sie diese und gehen Sie hindurch.

Tür mit Wache und Kamera

Sie müssen lediglich den großen Scheinwerfer zerschießen. Die Wache verlässt ihren Posten, die Kamera ist blind und Sie können durch die Schatten bis zur Tür huschen und diese öffnen.

Code-Schloss

Im nächsten Raum nehmen Sie sich das Medikit und gehen weiter durch die Tür ins Lager. Kriechen Sie durch das Regal direkt vor Ihnen und beobachten Sie, wie eine Wache einen Tür-code eingibt. Sobald der Soldat durch die Tür ist, müssen Sie wieder mit der Thermalsicht den Code erkennen und schnell eingeben. Er lautet 9753.

LKW zerstören

In der folgenden Lagerhalle gibt es drei Wachen, die sich mit etwas Geschick allesamt im Fisher-Style enorm cool ausschalten lassen. Gut, der Offizier in der Tür ist Routine, zeren Sie ihn in den Raum und schalten Sie erst dann das Licht aus. Sobald die Patrouille von Ihnen weggeht, zerschießen Sie die Lampe über der Tür – die Kamera ist jetzt blind. Steigen Sie auf den Kisten rechts ganz nach oben. Die Patrouille kommt nun zum Licht und Sie können ihr auf den Kopf springen.

Dritte Wache - Fisher-Style

Erstmal entsorgen Sie die beiden anderen – jetzt schleichen Sie rechts in den Raum hinein. Schlüpfen Sie durch die Lücke im Regal. Holzauge, sei wachsam! Noch eine Kamera an der hinteren Seite des Raums. Für die ganz Coolen: 1. Zerschießen Sie mit Nachtsicht und Zoom die Kamera.

2. Jetzt laufen Sie schnell vor, an dem Paketwagen vorbei.

3. Akrobatik! Machen Sie den Spagatsprung über dem dunklen Bereich zwischen Kamera und Paketwagen.

4. Die Wache wird unter Ihnen stehen bleiben – steigen Sie ihr förmlich aufs Dach.

Weiter zu den LKWs

Im Lager müssen Sie mit einem eleganten Sprung auf den Steg nach oben kommen. Springen Sie vom Paketwagen zwischen den Regalen zweimal. Rennen Sie nun immer geradeaus und am Ende rechts. Sie stehen hinter den LKWs. Wenn Sie schnell waren, genügt jetzt ein Schuss auf die Zapfsäule. Wenn die Wagen schon draußen stehen:

1. Rennen Sie die Treppe runter, den Gang entlang nach links.
 2. Sie können durch das Fenster die LKWs sehen.
 3. Schießen Sie auf die Tanks – boom!
- Wie auch immer Sie es geschafft haben – gehen Sie zurück zur Treppe. Dort finden Sie eine Luke, durch die Sie müssen.

Der Weg zum Büro

Sie kommen in einen langen Gang, in dem eine einsame Wache patrouilliert. Hier ist ein Taser die richtige Wahl. Schleichen Sie hinter Ihrem Opfer her und drücken Sie ab, sobald es im Schatten steht. Tasten Sie sich nun weiter vor und halten Sie in jedem Schatten inne. Kurz vor dem Ende des Ganges kommt eine Wache um die Ecke und Ihnen bedrohlich nah – cool bleiben, Fisher! Kurz bevor der Typ Sie über den Haufen rennt, erhält er einen Funkspruch und dreht um.

Keypad-Mania

Sie müssen die Wache unbemerkt verfolgen. Sie wird auf dem Weg drei Keypads benutzen, die Sie allesamt öffnen müssen. Die Zahlen und die Reihenfolge erkennen Sie – wie bisher auch – mit der Thermalsicht. Um es Ihnen leichter zu machen, hier der Ablauf:

1. Erste Tür – Code: 1456.
 2. Fahren Sie im Fahrstuhl nach oben.
 3. Zweite Tür – Code: 1834.
 4. Rechts halten – letztes Keypad: 7921.
- Sie sind jetzt in Feingongs Büro.

Feingongs Daten

Feingong ist ein Loser, das weiß er mittlerweile auch selber. Und was tun Loser? Sie bringen sich um. Tot hilft Ihnen Feingong aber nicht weiter. Nach der Zwischensequenz ist Eile geboten: Greifen Sie sich das chinesische Klempaket und plaudern Sie mit ihm. Hören Sie sich durchaus an, was er zu sagen hat, erfüllen Sie ihm aber nicht den Wunsch – noch nicht. Drücken Sie Ihren neuen Freund gegen seinen PC. Er ist viel kooperativer, als man zunächst denken möchte.

Flucht

Nach dem dubiosen Selbstmord bricht die Hölle los. Feuer und Explosionen überall. Sie müssen sich nicht beeilen, cool bleiben! Schlendern Sie durch die Doppeltür und weiter durch die nächste Tür. Dann müssen Sie zwischen den beiden großen Feuern hindurch. Im nächsten Raum ist der Weg ins Treppenhaus nach einer Explosion offen. Durchs Fenster geht's in den Hof und in den Heli. Mission geschafft, coole Sache, Fisher!

Mission 9: Präsidentenpalast

Sie haben es fast geschafft – und sind wieder in Georgien. Ein letztes Mal müssen Sie alles geben! Und für die ganz Harten: alles im Fisher-Style!

Turnbürgen

Man fragt sich zu Recht, ob es keinen einfacheren Weg in den Palast gibt. Aber gut, so ist es nun mal – springen und hangeln am Abgrund, natürlich ohne Netz.

1. Vom Startpunkt einen Doppelsprung an die linke Wand.
2. Von diesem Podest müssen Sie sich so fallen lassen, dass Sie die Kante erwischen, dann stufenweise einfach nach unten fallen lassen.
3. Nach einem normalen Sprung müssen Sie einen Doppelsprung an das Rohr machen. Klettern Sie nach oben.
4. Oben vom Rohr abspringen und an der Kante festhalten. Hochziehen und gleich an die Stiege. Am Ende fallen lassen und an die nächste Stiege hängen.
5. Von dieser Stiege lassen Sie sich fallen und ergreifen einen Sims. An diesem geht es um die Ecke. Am Ende müssen Sie wieder eine Kante ergreifen.
6. Für die nächsten beiden Plattformen reicht jeweils ein beheizter Sprung.
7. Jetzt müssen Sie sich noch einmal in den Abgrund stürzen, um im letzten Moment die Kante zu greifen.
8. Hochziehen und dann am Rohr zum Hof!

Der große Hof

Wie Sie schon dem Funk entnehmen können, treiben hier Hunde, Wachen und ein Scharfschütze ihr Unwesen. Hey, wenigstens keine Minen. Wenn Sie am Rohr hochgeklettert sind, lassen Sie sich einfach wieder fallen, so dass Sie an der Kante hängen. Geradeaus sind Hecken, dahinter ein großes Haus. Sie wollen zu einem großen Brunnen vor dem Haus. Die erste Wache, die Sie erledigen, hat den Code für ein Tor dabei – es ist jedoch völlig egal, welchen Soldaten Sie ausschalten. Folgende Varianten sind möglich:

Variante 1 – Für die Scharfschützen: Knipsen Sie nacheinander den Scharfschützen und alle Wachen samt Koter ab. Einfach, aber fast ein bisschen zu billig, finden Sie nicht?

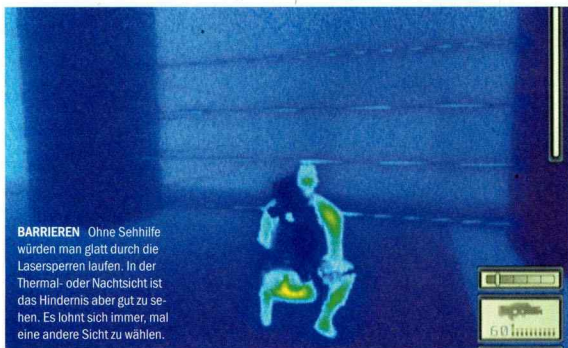
Variante 2 – Für Hundehasser: Knallen Sie einfach die Vieberbe ab. Die Wachen stört das nicht sonderlich, jetzt können Sie eine beliebige Wache niederschlagen und sich den Code holen.

Variante 3 – Fisher-Hardcore-Style: Schleichen Sie zügig quer über den Hof zu den Hecken und zum Brunnen. Dort steht eine Wache mit dem Rücken zu Ihnen. Ergreifen Sie den Kerl und zeren Sie ihn in den Schatten. Nehmen Sie seinen Code. Da unterwegs die Hunde Ihre Witterung aufgenommen haben, hilft nur ein Bad im Brunnen. Gehen Sie so weit wie möglich von den Hundeng weg – dank des Wassers verlieren die Biester die Fährte. Der ausgeknockte Wachmann lässt – so er denn im Schatten liegt – die Hunde und ihre Besitzer kalt.

Rein in den Palast

Öffnen Sie das Tor mit dem Code 2126. Sie können die Wache erledigen. Das ist aber völlig unnötig. Schleichen Sie einfach links. Vor Ihnen ist nach einer kurzen Treppe eine Tür, rechts daneben eine Luke – ihr Zugang zum Palast.

S



BARRIEREN Ohne Sehhilfe würden man glatt durch die Lasersperren laufen. In der Thermal- oder Nachtsicht ist das Hindernis aber gut zu sehen. Es lohnt sich immer, mal eine andere Sicht zu wählen.

Kunstsammlung

Nehmen Sie hier unten erst einmal ein Medi-Kit. Gehen Sie die Treppe hoch und schnappen Sie sich gleich noch einen Verbandskasten. Jetzt geht es geradeaus, mitten durch die Kunsthalle. Am Ende knacken Sie das Schloss an der Doppeltür. Hier schießen Sie das Licht aus und schnappen sich den Einweg-Dietrich. Verlassen Sie den Raum wieder.

Kunsthalle mit Wachen

Die Wachen haben ein Gespür für Kunst. Mittlerweile sind hier zwei Wachen, die sich die Bilder anschauen. Im Gang außen sind jeweils Lichtschranken – diese sehen Sie gut durch die Nacht- oder Thermalsicht. Sie wollen zu der Tür auf der linken Seite. Verlassen Sie den Raum mit dem Einweg-Dietrich und gehen Sie nach links in die Ecke. Da Sie auf dem Teppich keine Geräusche machen, können Sie über die Lichtschranke springen. Achten Sie auf die Wachen und schleichen Sie umgehen um den nächsten Pfeiler. Tür auf und rein in den Flur.

Flur und Treppe

Verkeinen Sie sich den Drang, den Schalter neben der Tür zu drücken. Er schaltet die Lichter in der Kunsthalle aus, was die Aufmerksamkeit der Wachen dort unnötig erregt. Die Treppe ist oben und unten durch Lichtschranken gesichert – turnen Sie also über die Heizung an die Kante der Balustrade. Hangeln Sie sich auf die Treppe und klettern Sie kurz vor den Lichtschranken oben über das Geländer.

Foyer

Sie bekommen die klare Erlaubnis, grob zur Sache zu gehen. Okay, wenn Sie Ihre Konflikte nur so lösen können, nur zu. Sam Fisher macht das anders.

1. Warten Sie bei der Eingangstür, bis die Wache in der gegenüberliegenden Ecke ist.
2. Jetzt schleichen Sie los – immer an der Wand lang, ruhig, aber stetig. Ein Wachmann von unten glaubt, etwas zu sehen. Spinner, da waren nur Schatten. Wenn Sie im richtigen Moment losgelassen sind, schaffen Sie es in die dunkle Ecke unter der Treppe, schräg gegenüber vom Eingang.
3. Die Wache auf Ihrer Ebene ist jetzt fällig. Schleichen Sie hinter ihr her und schießen Sie sie ins Land der Träume. Vergessen Sie den S-Stück nicht.
4. Benutzen Sie das mal eine Ihrer Kameras. Schießen Sie diese so an die Wand, dass Sie die Wache in der oberen Etage sehen können. Sobald diese sich auf den Weg zur Tür macht, huschen Sie in den Schatten zwischen dem Fuß der Treppe und dem Geländer.
5. Ihr nächstes Opfer hat wirklich die Ruhe weg. Der Soldat bleibt eine halbe Ewigkeit vor der Tür stehen – mehr als genug Zeit, um die

Treppe hoch und hinter ihn zu schleichen. Zupacken, schlafen legen, verstecken. Schießen Sie ein paar Lichter aus, um für Schatten zu sorgen. Diese Wache hat auch den Code 7021 für die Tür bei sich. Lassen Sie die Finger vom Lichtschalter und schießen Sie Ihre flexible Optik unter der Tür durch. Wenn die Wachen sich fortbewegen, gehen Sie durch die Tür.

Großer Korridor

Hier patrouillieren vier Wachen. Gehen Sie links die Treppe runter und holen Sie sich das Medi-Kit. Dann kehren Sie in den Flur zurück. Sie müssen den langen Gang geradeaus, bis ziemlich weit hinten ein weiterer Korridor links abbiegt. Schleichen Sie einfach auf der linken Seite hinter den Wachen her. Wenn diese zurückkommen, müssen Sie sich nur gegen die Wand pressen – Sie werden nicht entdeckt. Biegen Sie links in den Korridor ein. Die Kamera ist gepanzert und dreht sich im Kreis – Kinderspiel. Knacken Sie die Tür am Ende des kurzen Ganges.

Arbeitszimmer

Der Weg ist mit Lichtschranken versperrt. Setzen Sie Nacht- oder Thermalsicht ein, um die Schranken zu erkennen. Im ersten Teil können Sie geduckt laufen, wenn die unteren Barrieren abgeschaltet sind. Der nächste Teil erfordert einen Sprung. Schleichen Sie um das Aquarium herum und verstecken Sie sich an der schmalen Seite des letzten Regals. Eine Wache spricht über Funk und schaltet dann das Licht ein. Sie steht mit dem Rücken zu Ihnen – jeder sollte eigentlich wissen, dass man Sam nie den Rücken zeigen darf. Holen Sie sich je einen Speicher-Stick aus der Tasche und dem PC. Im Nebenraum liegt noch ein Medi-Kit. Ach ja, Licht ausschalten nicht vergessen. Jetzt verlassen Sie das Zimmer so, wie Sie gekommen sind.

Zurück im Korridor

Warten Sie nach der Tür, bis die Patrouille im großen Korridor nach rechts verschwindet. Achten Sie auch auf die Kamera. Sie müssen jetzt links abbiegen und durch die große Doppeltür gehen. Im nächsten Raum können Sie die Lichter zerschließen, um die Kamera blind zu machen – Sam würde natürlich die Munition sparen und dem elektronischen Auge einfach ausweichen. Gehen Sie durch die nächste Tür.

Der Fahrstuhl

An der nächsten Tür geben Sie den richtigen Code ein 66768 und schießen erst mal die helle Lampe aus. Rechts auf dem Tischchen finden Sie Munition und ein Medi-Kit. Wie Sie mit den drei Wachen am Fahrstuhl verfahren, ist Geschmackssache.
Variante 1 – Ausschalten: Zerschließen Sie zwei Lampen – dank der Schatten können alle drei

Wachen nach dem Mikado-Prinzip ausgenockt und versteckt werden. Bei dieser Methode finden Sie eine Splittergranate.

Variante 2 – Sneak-Master: Zerschließen Sie aus sicherer Entfernung nur die Lampe über dem Fahrstuhlengang. Huschen Sie durch die Schatten und drücken Sie den Knopf – solange Sie nicht gesehen werden, interessiert es die Wachen gar nicht, dass sich der Fahrstuhl bewegt.

Shoot-Out in der Bibliothek

Suchen Sie Deckung hinter dem Regal rechts. Hier müssen vier Gegner erledigt werden. Einer erscheint oben auf der Balustrade, ein weiterer in der Mitte des Treppenaufgangs. Zwei Typen greifen Sie an. Der Kampf ist hart, aber nach einigen Versuchen haben Sie es raus. Verbrauchen Sie nicht die ganze Munition, Sie brauchen noch einige Schüsse. Sammeln Sie einen Speicher-Stick, eine Splittergranate und ein Medi-Kit auf.

Nikoladze

Von der Bibliothek aus gehen Sie in Richtung Treppe. Es gibt auf jeder Seite einen Steingang, der in den Keller führt. Dort finden Sie Nikoladze. Greifen und verhören Sie ihn. Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie den Schult gegen den Scanner am Safe.

Überfall! Soldaten!

Cool bleiben, Fisher. Einfach das Gespräch mit brav erhobenen Patzschhänden abwarten. Sie können schon mal die Nachtsicht einschalten. Sobald das Licht aus ist, nieten Sie den Typen vor sich um. Nehmen Sie sofort danach hinter den Kisten zu Ihrer Linken Deckung. Nur ein Soldat kommt auf Sie zu – Thermal-sicht hilft hier weiter. Alle anderen Gegner sind stationär und lassen sich prima abknallen. Nach der Schlacht benutzen Sie den PC und durchsuchen alle Leichen. Verlassen Sie nun die Bibliothek durch die offene Doppeltür.

Nikoladze, die Zweite

Sie kommen in einen Hof mit Balkonen aus drei Seiten. Ihr Ziel ist genau auf der anderen Seite gegenüber. Auch wenn es hier fürchterlich hell aussieht, können Sie einfach links wie ein Wiesel geduckt rüberlaufen. Ergreifen Sie das Rohr und klettern Sie so auf den Balkon.

Das Attentat

Ein Schuss, ein Treffer und kein Nikoladze mehr. Sie wissen, wie es geht – also vergehen Sie es nicht, Fisher! Die Wachen schauen alle dumm zum Zimmer hoch, in dem Sie den Tyrann erledigt haben. Ein Soldat ist aus einer Tür rechts von Ihnen gekommen – das ist Ihr Fluchtweg.

Die Flucht

Schleichen Sie die Treppe runter und bleiben Sie in der dunklen Ecke. Über Funk verfolgen Sie die Funkgespräche der Georgier. Drei Wachen erscheinen und melden nach kurzer Zeit, dass hier unten niemand ist. Weit gefehlt, aber Ihnen soll's recht sein. Warten Sie unbedingt, bis zwei Wachen wieder ganz verschwunden sind. Der dritte Kerl steht links im Speisesaal mit dem Rücken zu Ihnen – alles klar? Springen Sie nach der fachgerechten Narkose über den Schrank auf den Balkon. Sie kommen in das Foyer zurück.

Foyer

Sehen Sie das Gittergeländer gegenüber? Da wollen Sie hin – leise versteht sich. Unten warten vier Wachen nur darauf, Sie auseinander zu nehmen. Leiden Schauer die Dummköpfe in die falsche Richtung. Fisher-Style in Reinkultur: Sie klettern leise über das Gitter, lassen sich von der Kante baumeln und fallen – sanft wie eine Feder – auf den Boden. Ungesehen. Spazieren Sie durch die Tür. Bis zum nächsten Mal, Fisher.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEISS/RALPH WOLLNER

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten!

P **C Games Testjahrbuch 2002**
Anno 1503? Mafia? Morrowind?
Age of Mythology? Oder doch lieber
Unreal Tournament 2003? Im traditionellen
Testjahrbuch zeigt Ihnen Deutschlands große
Spiele-Fachredaktion, welche Spiele wirklich
ihr Geld wert sind. Neben ausführlichen
Beschreibungen und ehrlichen Bewertungen
enthält das Sonderheft einen Spiele-Index mit
allen Neuerscheinungen 2002 zum bequemen
Nachschlagen – von A bis Z. Dazu zwei
CD-ROMs: Die besten Demos des Jahres zum
selbst Ausprobieren!

P **C Games Tipps & Tricks**
Wissen, wie es gespielt wird! Weit
über 1.800 Tipps zu den besten
Spielen des letzten halben Jahres! Im PC
Games Tipps-&Tricks-Sonderheft finden Sie
ausführliche Komplettlösungen unter anderem
zu **Warcraft 3**, **NOLF 2** und **Mafia**. Auch
aktuelle Titel wie **UT 2003**, **Anno 1503** und
der neue **Fußballmanager 2003** werden ausführlich
behandelt. Zum Heft gibt es gleich
vier randvolle CDs mit aktuellen Treibern &
Patches, einem kompletten PC-Games-Archiv
im PDF-Format und den heißesten Demos.

P **C Games: Über 500 Gratis-Spiele und -Tools**
In den Weiten des Internets fahndeten
wir nach hochwertiger Gratissoftware, sprachen
mit Hunderten von Hobby- und Profientwicklern
auf der ganzen Welt. Das Ergebnis: 339 der unterhaltsamsten
Spiele und 208 der nützlichsten Tools. Knapp 4
Gigabyte Daten schlummern für Sie auf der
beiliegenden DVD. Damit Sie den Überblick
nicht verlieren und gezielt suchen können,
sind die Programme im Heft und auf der
Begleit-DVD in Genres aufgeteilt.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC Games und weiterer
COMPUTE!-Magazine.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif.

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games
mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games
mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) +
1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (nur bei der ersten Bestellung)

- ☐ „PC Games Testjahrbuch 2002/2003“ (Art. Nr. 002118)
- ☐ „PC Games Tipps & Tricks-Sonderheft“ (Art. Nr. 002117)
- ☐ „PC Games: Über 500 Gratis-Spiele und -Tools“ (Art. Nr. 002220)

(Über Lieferung erfolgt kein Ausschluss der Gewährschaft.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat
frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.) Ausland € 68,40/Jahr;
Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit
kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes
kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:
Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTE! MEDIA AG, Dr. Maja-Streit 71, 90162 Fürth; Verlagsvorsitzender Christian Gerschler



24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

MULTIMEDIA

Webcams

LOGITECH	Anschluss	€
QuickCam Express Refresh	USB	34,-
QuickCam Messenger	USB	44,-
QuickCam Notebook	USB	59,-
QuickCam Pro 4000	USB	64,-
QuickCam Cordless	USB	209,-
ClickSmart 310	USB	69,-
ClickSmart v20	USB	74,-
ClickSmart 510	USB	154,-
ClickSmart 610	USB	94,-

CREATIVE	Anschluss	€
WebCam Pro	USB	44,-
WebCam Pro EX	USB	69,-
PC-Cam 300	USB	39,-
PC-Cam 750	USB	149,-

PHILIPS	Anschluss	€
PCV720K	USB	39,-
PCV730K	USB	59,-
PCV740K	USB	79,-
PCV750K	USB	99,-

TERRATEC	Anschluss	€
TerraCam	USB	27,-
TerraCam 2move	USB	69,-
TerraCam 2move 1.3	USB	94,-

Headsets

PLANTRONICS	Anschluss	€
Audio 20	USB	15,-
Audio 30	USB	19,-
Audio 50	USB	34,-
Audio 54	USB	54,-
Audio 90	USB	54,-
DSP 100	USB	64,-
DSP 150	USB	79,-
DSP 200	USB	89,-
MT1000 (Bluetooth)	USB	109,-

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH Headset Internet	USB	44,-
LOGITECH Headset 20	USB	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	USB	59,-
MICROSOFT GameVoice 2in1	USB	14,-
TERRATEC Headset Master	USB	19,-
TERRATEC Headset Master 2	USB	19,-

MP3-Stick USB

Kombigerät aus Speicherstick & portables MP3-Player

- 128 MB oder 256 MB
- USB
- inkl. Kopfhörer

128 MB:

149,-

256 MB:

239,-



MP3-Player

ARCHOS

	Speicher	€
Jukebox Recorder 10	10 GB	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB	349,-
Jukebox Recorder 20	20 GB	379,-
Jukebox Recorder FM	20 GB	449,-
Jukebox Multimedia Camera	20 GB	429,-

SONICBLUE

	Speicher	€
RioVolt SP50	CD-MP3	89,-
RioVolt SP90	CD-MP3	129,-
RioVolt SP150	CD-MP3	159,-
RioVolt SP350	CD-MP3	249,-
Rio X305	64 MB	219,-
Rio S20	128 MB	299,-

CREATIVE

	Speicher	€
MuVo	64 MB	129,-
Jukebox 2	10 GB	279,-
Jukebox Zen	20 GB	369,-

Diverse

	Anschluss	€
MP3 Stick 128 MB	USB	149,-
MP3 Stick 256 MB	USB	239,-
LG AHA-FD720	128 MB	179,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	69,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	89,-
SB Audigy! Player retail	PCI	89,-
SB Audigy 2 retail	PCI	134,-
SB Audigy 2 Platinum retail	PCI	149,-
SB Extigy retail	USB	179,-

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem 1280	PCI	24,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun	PCI	39,-
Soundsystem Aureon 5.1 Sky	PCI	124,-
Soundsystem Aureon 7.1 Space	PCI	149,-
Soundsystem EWX 24/96	PCI	179,-

HERCULES	Typ	€
GameSurround Muse 5.1 DVD	PCI	44,-
GameSurround Fortissimo III	PCI	89,-
Digifire 2 XP	PCI	89,-
Game Theatre XP 7.1	PCI	124,-

HOHNTECH	Typ	€
5.1 Digital X2 Retail	PCI	64,-
ST Audio DSP24 V	PCI	134,-
ST Audio DSP24 Media 7.1	PCI	389,-
ST Audio Digital 10.1 (Max. 60 für 58 Ulei)	PCI	44,-

Diverse	Anschluss	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	9,-
PHILIPS PSC 703 Rhythmic Edition 4.1	PCI	19,-
VIDEOLIFE Sonic Vortex 2 bulk	PCI	39,-

Lautsprecher

CREATIVE	Typ	€
Inspire 2.1 2400	2.1	49,-
Inspire 2.1 Digital 2800	2.1	119,-
Inspire 4.1 4400	4.1	64,-
Inspire 5.1 5100	5.1	89,-
Inspire 6.1 6500	6.1	189,-
Inspire 6.1 6700	6.1	124,-

TEAC

	Speicher	€
PowerMax 60	Stereo	9,-
PowerMax 300	Stereo	34,-
PowerMax 800	Stereo	21,-

LOGITECH

	Speicher	€
2.440	2.1	54,-
2.440	2.1	54,-
2.440 THX	2.1	244,-
2.440	2.1	109,-

VIDEOLIFE

	Typ	€
ZXR500	2.1	69,-
ZXR500 silver	2.1	119,-
Sirocco Pro	2.1	89,-
Digital Theatre LC silver	5.1	199,-
Digital Theatre silver	5.1	269,-
Digital Theatre VHS silver	5.1	269,-
Digital Theatre Decoder silver	5.1	169,-

Diverse

	Typ	€
HERCULES XPS 210	2.1	49,-
HERCULES XPS 510	5.1	79,-
KINYO TV-327	4.1	24,-
KINYO TV-440	4.1	44,-

MONITORE

CRT-Monitore

	kHz	Zoll / cm	€
BEELINE 103085	86	17 / 40,5	159,-
BEELINE 106075	86	19 / 45,7	199,-
LG E700P	96	17 / 40,7	229,-
96	19 / 45,7	299,-	
IYAMA LS902UT	96	19 / 45,7	239,-
IYAMA HV9302T	100	19 / 40,0	469,-
IYAMA HA2040T	142	22 / 50,8	829,-
PHILIPS 108B40	87	19 / 45,7	329,-
PHILIPS 109P40	96	19 / 45,7	429,-
SAMSUNG 752P	96	17 / 40,6	219,-
SAMSUNG 957P	96	19 / 45,7	274,-
SAMSUNG 1100P plus	115	21 / 51,0	719,-
SAMTRON 76BDF	85	17 / 40,6	179,-
SAMTRON 96P	86	19 / 45,7	219,-
SAMTRON 210P plus	115	21 / 51,0	519,-
SONY GDF-E530	117	21 / 50,4	849,-
SONY GDF-G520	130	21 / 50,4	1.029,-
SONY GDM-F520	137	21 / 50,4	1.289,-

TFT-Monitore

	Zoll / cm	€
BEELINE 101536	150 / 38,1	309,-
BEELINE 101537 silver	150 / 38,1	299,-
BEELINE 101741	174 / 44,2	619,-
EIZO L365	150 / 38,1	589,-
EIZO L465	150 / 38,1	609,-
EIZO L565	150 / 38,1	689,-
EIZO L665	170 / 43,0	889,-
IYAMA AX201PUT	150 / 38,1	389,-
IYAMA AS4315UT	150 / 38,1	589,-
IYAMA AS4315UT	150 / 38,1	629,-
LG L1505	150 / 38,1	379,-
LG L17108	170 / 43,2	829,-
SAMSUNG 171N	170 / 43,2	649,-
SAMSUNG 171P silver	170 / 43,2	789,-
SAMSUNG 181T AP silver	180 / 45,7	1.029,-
SAMSUNG 191T AP silver	190 / 48,3	1.099,-
SAMTRON 715	170 / 43,2	529,-

KOMMUNIKATION

Netzwerk

Netzwerkkarten	Mbit/s	Typ	€
3COM 3C905C-TX-M	10/100	PCI	39,-
3COM 3C905B-T	10/100	PCI	149,-
D-LINK DFE-530TX	10/100	PCI	14,-
D-LINK DGE-500T	10/100	PCI	64,-
W-LINK NetCard	10/100	PCI	24,-
W-LINK NetCard	10/100	PCI	44,-
W-LINK Starter Kit 1	10/100	PCI	24,-

Hubs

	Port	Mbit/s	€
W-LINK Hub PS2 Powered	8-Port	10	14,-
W-LINK Hub	8-Port	10	19,-
W-LINK Hub	8-Port	10	29,-
W-LINK Hub	8-Port	10	29,-
W-LINK Hub	8-Port	10	39,-
3COM 3C16755	5-Port	10/100	89,-

Switches

	Port	Mbit/s	€
W-LINK Switch Mini	5-Port	10/100	24,-
PS2 into USB Power	5-Port	10/100	24,-
W-LINK Switch Mini	8-Port	10/100	24,-
W-LINK Switch Mini	8-Port	10/100	29,-
D-LINK DES-1005D	8-Port	10/100	39,-
D-LINK DES-1008D	8-Port	10/100	54,-

IYAMA LS902UT

19" Monitor

- 45,7 cm
- 96 kHz
- TC09P

239,-



AVM

	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISON	69,-
FRITZ!Card v2.1	PCI	ISON	79,-
FRITZ!Card DSL	USB	DSL	129,-
BlueFRITZ!	USB	87	99,-
BlueFRITZ! ISDN Set	USB	ISON	199,-
BlueFRITZ! Startpaket	USB	ISON	224,-

W-LINK

	Typ	Art	€
W-B-4015 Router	DSL	89,-	
W-B-5000U Router	DSL	89,-	
W-B-5000U Wireless DSL-Gateway	DSL	144,-	
D-LINK	Typ	Art	€
DSL-Gateway DI-304	DSL	149,-	
DSL-Gateway DI-614+	DSL	219,-	
DSL-Gateway WL DI-713P	DSL	229,-	

Diverse

	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
128K ISDN Adapter	USB	ISON	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISON	49,-
Modem extern	USB	DSN	79,-
DIAMOND SupraMax	USB	analog	44,-

CONTROLLER

ADVANCE

	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI	39,-	
29101	U-100	PCI	49,-	
29133	U-133	PCI	49,-	
29134	U-133	PCI	59,-	
29163	S-A1A	PCI	59,-	
29933	FW	PCI	34,-	
29934	FW	PCI	34,-	
29931	FW	Cardbus	34,-	
29932	FW	Cardbus	34,-	
29933	FW	Cardbus	34,-	
29934	FW	Cardbus	34,-	
29935	FW	Cardbus	34,-	
29936	FW	Cardbus	34,-	
29937	FW	Cardbus	34,-	
29938	FW	Cardbus	34,-	
29939	FW	Cardbus	34,-	
29940	FW	Cardbus	34,-	
29941	FW	Cardbus	34,-	
29942	FW	Cardbus	34,-	
29943	FW	Cardbus	34,-	
29944	FW	Cardbus	34,-	
29945	FW	Cardbus	34,-	
29946	FW	Cardbus	34,-	
29947	FW	Cardbus	34,-	
29948	FW	Cardbus	34,-	
29949	FW	Cardbus	34,-	
29950	FW	Cardbus	34,-	
29951	FW	Cardbus	34,-	
29952	FW	Cardbus	34,-	
29953	FW	Cardbus	34,-	
29954	FW	Cardbus	34,-	
29955	FW	Cardbus	34,-	
29956	FW	Cardbus	34,-	
29957	FW	Cardbus	34,-	
29958	FW	Cardbus	34,-	
29959	FW	Cardbus	34,-	
29960	FW	Cardbus	34,-	
29961	FW	Cardbus	34,-	
29962	FW	Cardbus	34,-	
29963	FW	Cardbus	34,-	
29964	FW	Cardbus	34,-	
29965	FW	Cardbus	34,-	
29966	FW	Cardbus	34,-	
29967	FW	Cardbus	34,-	
29968	FW	Cardbus	34,-	
29969	FW	Cardbus	34,-	
29970	FW	Cardbus	34,-	
29971	FW	Cardbus	34,-	
29972	FW	Cardbus	34,-	
29973	FW	Cardbus	34,-	</

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

ALTERNATIVE

COMPUTERVERSÄTZE

CD-RECORDER

CD-RW ATAPI	bulk	Ka/ret.
12/48/50x NEC NR-9100	74,-	84,-
12/48/50x ASUS CRW-4850	64,-	69,-
16/48/48x AOPEN CRW-4816A	94,-	94,-
16/48/48x BENDI CRW 4816A	74,-	74,-
16/48/48x CYBERDRIVE CW088D	72,-	72,-
16/48/48x LG GC-8480B	74,-	79,-
16/48/48x MSU MS-8248	72,-	72,-
16/48/48x PHILIPS PCRW4816	72,-	77,-
16/48/48x SAMSUNG SW-248	74,-	79,-
24/48/48x YAMAHA CRW-F1	74,-	74,-
24/48/48x LITE ON LTR-48248S	80,-	84,-
24/48/48x PLEXTOR PX-48241A	69,-	74,-
24/48/48x SONY CRW72A1	74,-	79,-
24/48/48x TRAXDATA CDWR482448	74,-	79,-

CD-RW-DVD ATAPI	bulk	Ka/ret.
10/32/40/12x PLEXTOR PX-320A	149,-	149,-
10/32/40/12x PHILIPS RW/DVD/3210	99,-	109,-
10/32/40/12x SAMSUNG SM-332	99,-	109,-
10/32/40/12x SAMSUNG SM-332	104,-	104,-
10/32/40/12x TOSHIBA SC-R1312	99,-	129,-
24/48/48/16x LG SC0-448018	124,-	124,-
24/48/48/16x SAMSUNG SM-348	114,-	114,-

CD-RW+DVD USB2.0	bulk	Ka/ret.
10/32/40/12x PHILIPS RJ32DCRWK	279,-	279,-

ASUS CRW-4012U

12/40/48x CD-RW

- USB2.0
- FlextraLink
- Kit inkl. Nero 5.5, 1 CD-R & 1 CD-RW



139,-

CD- & DVD-ROM

DVD-ROM ATAPI	bulk	retail
16/40x PIONEER DVD-119	54,-	54,-
16/40x PIONEER DVD-106S	64,-	64,-
16/40x SONY DDI161	49,-	49,-
16/40x AOPEN DVD-1648	57,-	57,-
16/40x ASUS DVD-5616	54,-	64,-
16/40x LG SR-816B	57,-	57,-
16/40x LITEON LDR-165	49,-	52,-
16/40x NEC DV-3808B	54,-	52,-
16/40x NEC DV-5808CB	54,-	52,-
16/40x PHANASOR SC-5887/B	52,-	52,-
16/40x SAMSUNG SD-618	52,-	52,-
16/40x SAMSUNG SD-618 schwarz	52,-	52,-
16/40x SAMSUNG SD-618 silver	54,-	54,-
16/40x TEAC DV-516E	54,-	62,-
16/40x TOSHIBA SD-M1712	54,-	64,-

CD-ROM ATAPI	bulk	retail
24x NEC CD-2800	34,-	34,-
24x AOPEN CS5220	27,-	27,-
24x ASUS CS5220	27,-	27,-
24x BENDI CD 652A	24,-	24,-
24x LG BCR-8524B	24,-	24,-
24x LITEON L524	27,-	27,-
24x MSI MS-8152	24,-	24,-
24x NEC CD-3002A	29,-	29,-
24x SAMSUNG SC-152LEB	32,-	32,-
24x SAMSUNG SC-152LEB schwarz	32,-	32,-
24x SONY CDE524	32,-	32,-
24x TEAC CD-552E	37,-	37,-
24x MITSUBISHI FX 54x MAX	26,-	26,-
24x AOPEN CD-956E	29,-	29,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Player	silber/schwarz	retail
CYBERHOME CH-DVD 402	99,-	99,-
CYBERHOME CH-DVD 405	159,-	159,-
CYBERHOME CH-DVD 505	159,-	159,-
LG DVD-5084	149,-	149,-
LG DVD-4730	169,-	169,-
MUSTEK V66 2C (DVD+VCR)	379,-	379,-
MUSTEK V66 LC	319,-	319,-
TOSHIBA SD-220E	134,-	134,-
TOSHIBA SD-510E	149,-	149,-

Beamer	ANSI-Lumen	€
IYAMA LPX100	1.000	2.049
IYAMA DPS110	1.100	2.599
NEC VT-45K	1.000	1.799

Weitere Entertainment Produkte ab Lager lieferbar!

StarWars Episode II

Angriff der Klonkrieger

- 2 DVDs mit vielen Extras wie z.B. 8 neuen Szenen mit Kommentaren von George Lucas
- USA: ab 12
- FSK: 02



27,-

DVD-RECORDER

DVD-RW ATAPI	€
1/1/8x TOSHIBA SD-R6012 bulk	389,-
1/1/10x LG GW-4022	389,-
1/1/12x TOSHIBA SD-R6002 bulk	299,-
1/1/12x TOSHIBA SD-R5002 retail	299,-
1/1/12x PIONEER DVR-105 bulk	309,-
1/1/12x PIONEER DVR-105-4 bulk	309,-
1/1/12x PIONEER DVR-405 retail	319,-
1/1/12x TEAC DV-W50E bulk	329,-
1/1/12x TEAC DV-W50E retail	329,-

DVD-RW ATAPI	€
2/2/8x AOPEN DR/RW2412PFO retail	309,-
2/2/8x HP DVD2020	399,-
2/2/8x PHILIPS DWRW228K retail	319,-
2/2/8x RICOH MP5125A-DP retail	329,-
2/2/12x TRAXDATA T7A0012 bulk	329,-

DVD-RW USB 2.0	€
2/2/8x AOPEN DR/RW2412PU retail	419,-
2/2/8x HP DVD2020e +FW retail	509,-
2/2/8x HP DVD3020e +FW retail	549,-

DVD±R±RW ATAPI	€
2/4/8x SONY DRU500A retail	419,-

RICOH MP5125A-DP

2/2/8x DVD+R+RW

- ATAPI
- Just-Link
- retail inkl. Nero 5 & 1x 1 CD-R, 1x 1 DVD+R & 1x DVD+R



319,-

IDE-FESTPLATTEN

40.0 GB WD400JB

WESTERN DIGITAL

- 9 ms
- 8.192 KB Cache
- 7.200 RPM



99,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L040VN	u=100	41,1	9/2048 / 7.200	94,-
IC35L040ER	u=100	41,1	8/2048 / 7.200	89,-
IC35L040VA	u=100	41,1	8/2048 / 7.200	94,-
IC35L060V2	u=100	60,4	9/2048 / 7.200	104,-
IC35L080VA	u=100	82,3	8/2048 / 7.200	119,-
IC35L090V2	u=100	82,3	9/2048 / 7.200	129,-
IC35L120V2	u=100	123,9	9/2048 / 7.200	169,-
IC35L123V2	u=100	123,9	8/8192 / 7.200	a.A.
IC35L180V2	u=100	185,3	8/8192 / 7.200	209,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F0200	u=133	20	12/2048 / 5400	72,-
2F0300	u=133	30	12/2048 / 5400	74,-
400000	u=133	40	12/2048 / 5400	78,-
400100	u=133	40	12/2048 / 5400	78,-
400600	u=133	60	12/2048 / 5400	96,-
400800	u=133	80	12/2048 / 5400	106,-
400900	u=133	80	12/2048 / 5400	106,-
441600	u=133	160	9/192 / 7200	229,-
481600	u=133	160	12/2048 / 5400	94,-
481700	u=133	160	12/2048 / 5400	94,-
442500 retail	u=133	250	12/2048 / 5400	449,-
602000	u=133	200	10/2048 / 7200	74,-
604000	u=133	400	10/2048 / 7200	94,-
604000	u=133	400	10/2048 / 7200	94,-
606000	u=133	600	9/2048 / 7200	99,-
608000	u=133	800	9/2048 / 7200	109,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-
6Y1200	u=133	9/133	9/133 / 7200	189,-

HARDWARE

Radeon-Gerüchteküche

Laut unbestätigten Gerüchten soll der Nachfolge-Chip von Nvidias Radeon 9700 Pro bereits fertig gestellt sein. Der Grafikchip mit dem Codenamen R350 wird höhere Taktraten und damit einhergehend eine höhere 3D-Leistung erbringen. Es wird vermutet, dass der Chip zur CeBIT vorgestellt wird und damit dem GeForce FX Konkurrenz machen soll. Info: www.atl.com

TI-4800-SE von MSI

Bevor MSI die neuen GeForce-FX-Platinen im Februar ausliefert, bringt man noch eine Platine mit dem GeForce4 TI-4800 SE in den Handel. Der verwendete Grafikchip ist die AGP-8X-Version des bekannten GeForce4 TI-4400, der mit 275 MHz Chip-Takt arbeitet. Die alte wie neue Version unterstützt DirectX 8. Die 128 MByte DDR-Speicher werden mit effektiv 550 MHz angesprochen. Die aufwendig gekühlte Platine verfügt über eine eigene Temperaturüberwachung per Diagnose-chip und kostet 300 Euro. Info: www.msi-technology.de



DirectX 9 ist Microsofts Spielflächen- und wurde vor rund einem Monat veröffentlicht. Bislang gibt es keine Spiele, die Ihre neuen Grafikfähigkeiten unterstützen. DirectX-9-Grafikkarten sind alle Radeon-9500/9700-Grafikkarten sowie jene mit Nvidias GeForce-FX-Grafikchip.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fieseln Endgegner und vertrackten Levels:

0190-824834*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute €1,68.

T-DSL MIT FASTPATH

Die Telekom rüstet nach



ENDLICH T-DSL soll ab der CeBIT im März auch mit reaktionslastigen Ego-Shootern wie Unreal Tournament 2003 sehr gut laufen.

Eine Pressemitteilung sorgte Ende letzten Jahres für Furore: Deutschlands größter Internet-Anbieter T-Online will zur CeBIT (12. bis 19. März) seine T-DSL-Anschlüsse optimieren. Dabei soll die Fehlerkorrektur mit dem Namen Interleaving ausgeschaltet werden, um Online-Spielern schnellere Reaktionszeiten bieten zu können. Bei eingeschalteter Fehlerkorrektur hatten Fans von Ego-Shootern bislang stets das Nachsehen. Das soll sich durch die schnellere Fastpath-Leitung ändern. Sie können das Turbo-Internet über www.t-online.de buchen, werden dafür allerdings auch mit höheren Gebühren zur Kasse gebeten. Was der Service kostet, steht bislang noch nicht fest.

GAMESURROUND FORTISSIMO III 7.1

Sound aus sieben Boxen

Die Fortissimo III unterstützt nahezu alle 3D-Sound-Standards der letzten Jahre – mit Ausnahme von Creatives EAX Advanced HD. Außerdem können Sie damit DVDs mit Dolby Digital (5.1) oder Dolby Digital EX (7.1) dekodieren und auf einem 7.1-Boxensystem ausgeben. Neben den Anschlüssen für Mikrofon und MIDI-Geräte verfügt die Fortissimo III über analoge und digitale Ausgänge und einen S/PDIF-Eingang. Der Preis: 59 Euro.



RUNDUM-KLANG Die DVD Der Herr der Ringe: Die Gefährten unterstützt Dolby Digital EX. Mit der Fortissimo III können Sie den Sound dekodieren und abspielen.

ADI MICROSCAN S600S

TFT mit Spielambition

Der Monitorhersteller Adi baut mit dem MicroScan S600s einen kompakten 15-Zoll-Flachbildschirm, der dank einer Reaktionszeit von 25 Millisekunden auch für schnelle Ego-Shooter und andere 3D-Spiele geeignet ist. Der Blickwinkel beträgt akzeptable 140°/115° (horizontal/vertikal) und die maximale Bildauflösung 1.024x768 Bildpunkte. Der Preis liegt bei 499 Euro. Auf der neuen Webseite www.adi-deutschland.com finden Sie Informationen zu allen aktuellen Adi-Produkten.



FLOTT REAGIERT Der S600s von Adi tarzt dank niedriger Reaktionszeit für 3D-Spiele.

RADEON 9100

Radeon 9100

NAMENSTRICK Hinter dem Radeon 9100 verbirgt sich das Innere des betagten DirectX-8-Grafik-chips Radeon 8500.



Rund 100 Euro sollen die neuen Grafikkarten mit Atis (Tel.: 089-665150) Radeon 9100 kosten. Der Grafikchip selbst ist ein alter Bekannter und kam unter dem Namen Radeon 8500 bereits zum Einsatz. Der 9100er-Radeon besitzt ebenfalls zwei Texturereinheiten pro Pixel-Pipeline, der 9000er lediglich eine. Die 64-MB-Platine von Sapphire wird mit 230/500 MHz getaktet – was deutlich unter dem Normaltakt für den Radeon 8500 liegt (275/550). Für rund 100 Euro ist das aber verzeihlich.

ASUS ÜBER MAINBOARD-TRENDS 2003

„Nforce2 ist ein starker Chipsatz für AMD-Prozessoren.“

PC Games: AMD wird 2003 den ersten hausgemachten 64-Bit-Prozessor in den Handel bringen. Was kommt da auf die Spieler zu? Map wird neue Hauptplatinen brauchen, oder?

Schmidt: „Sicherlich. Die Prozessoren für die Hammer-Serie unterscheiden sich in zwei Bereichen: Server und Desktop. Die Server-Prozessoren mit größeren Caches können wir hier getrost außen vor lassen, da der Preis sehr hoch sein dürfte. Für den Power-Gamer ist der Clawhammer-Chip für den Heim-PC am interessantesten. Da diese völlig neue Architektur das AGP- und Speicher-Interface bereits im Prozessor mitbringt, können Sie ihn nicht einfach mit einem alten Sockel-A-Mainboard verwenden. Bisher befanden sich diese Bereiche in der so genannten Northbridge, einem Teil des Mainboard-Chipsatzes. Es muss ein komplett neues Mainboard her.“

PC Games: Der Nforce2 hat sich auch in unseren Tests als sehr stabil und leistungsfähig erwiesen. In Anbetracht des Clawhammer der letzte Sockel-A-Mainboard-Chipsatz?

Schmidt: „Der Nforce2 ist ein starker Chipsatz für AMD-Prozessoren. Nvidia hat wirklich gute und



HOLGER SCHMIDT ist Technical Marketing Manager bei Asus Deutschland.

überzeugende Arbeit abgeliefert. Aber VIA schläft nicht und arbeitet bereits an einem Nachfolgechip des KT400. Der KT400A soll ein verbessertes Speicher-Interface besitzen, mit dem auch DDR400-Speicher betrieben werden können. Die aktuellen KT400-Mainboards besitzen diese Möglichkeit offiziell ja nicht.“

PC Games: Auf der anderen Seite bastelt Intel bereits am Pentium-4-Nachfolger. Es ist kaum anzunehmen, dass die aktuellen Main-

boards mit den 2003-Prozessoren zurechtkommen, oder?

Schmidt: „Der Pentium-4-Nachfolger wird sehr wahrscheinlich mit 800 MHz effektivem Frontside-Bustakt laufen und Mitte des Jahres marktreife sein. Die aktuellen Pentium-4-Prozessoren arbeiten ja mit einem FSB-Takt von 133 MHz bei vierfacher Datenrate – also effektiv mit 533 MHz. Für die Neulinge werden auch passende Mainboard-Chipsätze und damit auch neue Mainboards entwickelt. Wie der vor kurzem erschienene Granite-Bay-Chipsatz werden auch die zukünftigen Chipsätze mit DDR-Speicher zusammenarbeiten und zwei Speicherkanäle parallel ansprechen können.“

Chatten Sie mit Bernd Holtmann am 10. Februar (18 Uhr) über Zukunfts-Hardware auf www.pcgames.de.

S3 DELTA CHROME

High-End-Grafik von S3



OOFS Auf der S3-Webseite tauchten im Dezember veröffentlichte technische Informationen zum neuen DirectX-9-Grafikchip auf.

Im Dezember gelangten versehentlich erste Details zum neuen 3D-Grafikchip „Delta Chrome“ von S3 auf die Webseite www.s3.com. Demnach soll der DirectX-9-Grafikchip acht parallele Pixel-Pipelines, vier Vertex-Shader-Einheiten, 96 Bit interne Rechengenauigkeit sowie 16:1 anisotropes Filtern und 16faches Multi-sampling unterstützen. Eine Produktankündigung gab es bis Redaktionsschluss nicht.

X-TENSIONS ARGON

Stereo-System mit Subwoofer

X-Tensions (Tel.: 04287-924830) stellt mit dem Argon ein 2.1-Boxensystem vor, dessen Leistungswerte für ein Schreibtischsystem mehr als nur ausreichen. Die Satelliten leisten jeweils elf Watt, während der Subwoofer mit 30 Watt Effektivleistung (RMS) brummt. Dazu gibt es eine Kabelfernbedienung, über die Sie Lautstärke und Bass regeln sowie das System ein- und ausschalten können. Das Soundsystem Argon kostet 70 Euro und ist bereits erhältlich.



PC Games März 2003

Was ist Xabre 600?

Chip-Fabrikant Sis liefert mit dem Xabre 600 einen Grafikchip, der im Kern ein auf Geschwindigkeit optimierter Xabre-400-Grafikchip ist und mit besserer Software arbeitet. Statt 250/500 MHz (Xabre 400) ist die Xabre-600-Platine mit 300/600 MHz getaktet. Triplex verbaut den Chip auf der Xabre 600 Ultra und färbt die Grafikkarte silbern. Der Preis der Karte liegt bei 130 Euro – und damit auch im Einsteigerbereich von ATI- und Nvidia-Grafikkarten (Radeon 9000/9100 und GeForce4 MX). In der nächsten PC Games berichten wir über den neuen Grafikkarten-Newcomer. Info: Triplex, www.triplex.com.tw

Maxtor macht Serial ATA

Der Markt der Serial-ATA-Festplatten fällt sich langsam. Maxtor kündigt eine eigene Serial-ATA-Festplatten-Serie für Ende Februar/Anfang März 2003 an. Die MaxLine wird mit HDDs bis zu einer Größe von 300 GB aufwarten. Derzeit ist von Maxtor nur die DiamondMax Plus 9 mit einer Kapazität von bis zu 160 GB erhältlich.

Info: www.maxtor.de

Hier können Sie gewinnen

Mit PC Games und den Monitorprofilen von Adi (www.adl-deutschland.com) können Sie in diesem Monat einen High-End-Monitor gewinnen. Der Adi P900 ist ein 19-Zoll-Röhrenmonitor erster Klasse. Neben dem normalen D-Sub-Anschluss bietet er auch die Möglichkeit, die Grafikkarte über ein BNC-Kabel anzuschließen. Dabei werden die Grafikdaten getrennt übermittelt, was zu einer wesentlich besseren Bildqualität führt. Die maximale Auflösung des Gerätes liegt bei 1.600x1.200 Bildpunkten, die der P900 mit 85 Hertz darstellen kann. Im Handel kostet der P900 rund 270 Euro. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 20.02.2003 den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einen ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Adi, Dr.-Mack-Straße 77, 90462 Fürth

Besuchen Sie in diesem Jahr die CeBIT (12.3.-19.3.)?

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Weiß ich noch nicht
☐ Ich warte auf die Games Convention

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Adi Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG. Einmündendeschloss ist der 20.02.2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Presse können nicht bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.



Gute Karten, schlechte Karten

Ist Ihre Geforce4 Ti schon wieder out? Nein, aber auch nicht mehr in. In diesem Monat schlägt Ati die Nvidia-Platinen und gewinnt obendrein noch den Preistipp-Award.

In den vergangenen Monaten hat Ati nicht weniger als vier Grafikkarten auf den Markt gebracht, von denen in Deutschland bereits drei (Radeon 9500, 9700 und 9700 Pro) auf Grafikkarten zu finden sind. Der vierte heißt Radeon 9500 Pro und wanderte noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss auf einer Referenzplatine in unser Testcenter. Wenn man sich Atis Marktstrategie anschaut, erkennt man viele Parallelen zu den ersten Chips – die Kanadier orientieren sich offensichtlich am Nvidia-Prinzip und nutzen die Entwicklung eines Grafikkarten (R300), um basierend auf diesem Motor möglichst viele Produkte unterschiedlicher Preis- und Leistungskategorien anzubieten.

Seit Januar ist die 3D Prophet 9700 von Hercules auf dem Markt. Die Platine sticht auf den ersten

Blick durch ihre blaue Färbung ins Auge. Aber auch bei der Kühlung unterscheidet sich die Grafikkarte von der Konkurrenz. Wie schon bei der 3D Prophet 9700 Pro ist auf der Platinenrückseite auf Höhe des Chips ein kleiner Kühlkörper angebracht. Auch alle Speicherbausteine sind mit Kühlkörpern bedeckt. Hercules verzichtet als einer der wenigen Hersteller auf Wärmeleitpads und verbindet den Lüfter stattdessen über Wärmeleitpaste mit dem Grafikkartenchip – eine wesentlich wirkungsvollere Art, die entstehende Hitze abzutransportieren. Der Lüfter ist vergleichsweise laut, kühlt aber hervorragend. Höchstens 38 Grad Celsius haben wir im PC-Games-Test gemessen. Überraschende Übertaktungsergebnisse werden mit der Grafikkarte trotzdem nicht erreicht. Der Chip macht 340 MHz mit, während beim Speicher mit 3,6 ns bei 640 MHz (Standard: 540 MHz) Schluss ist. Zum Software-Bundle gehört der Ego-Shooter **No One Lives Forever 2** sowie der Software-DVD-Player PowerDVD XP 4.0 und das Übertaktungsprogramm 3D Tweaker. Insgesamt ein gutes Paket, das vor allem durch das beigegepackte **NOLF 2** den vergleichsweise hohen Preis von 379 Euro rechtfertigt.

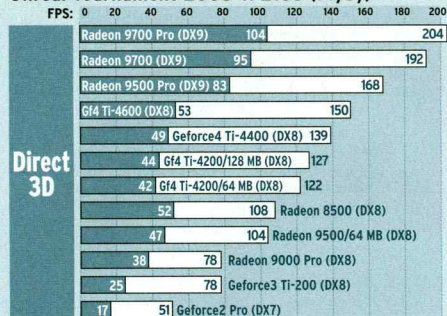
Wesentlich günstiger kommen Sie mit der Maya II von Gigabyte weg. Leider müssen Sie allerdings auch

mit reduzierter 3D-Leistung rechnen, denn die Platine setzt nicht auf den starken Radeon 9700, sondern auf dessen stark abgespecktes Chipvarianten Radeon 9500. Der goldfarbene Kühlkörper der Maya II Radeon 9500 ist ein Augenschmaus, auch wenn er bis auf einige minimale Veränderungen dem Referenzkühlkörper von Ati entspricht. Im Vergleich zur Hercules 9700 zieht die Karte aber den Kürzeren. Auf den Speicherbausteinen befinden sich keine Kühlkörper, die Hitzeentwicklung der Platine fällt mit 42 Grad etwas höher aus, liegt aber noch im grünen Bereich. Dafür läuft der Lüfter leider etwas hochfrequent und verursacht einen störenden Geräuschpegel. Im Übertaktungsbereich wurden wir aber überrascht: Sobald wir den Speichertakt nicht höher als 620 MHz setzten, konnten wir den Chiptakt

3D-Überflieger im Leistungstest

Wie schneiden die aktuellen High-End-Grafikkarten mit DirectX-8- und/oder DirectX-9-Unterstützung im Vergleich miteinander ab?

Unreal Tournament 2003 V. 2163 (Flyby)



Direct
3D

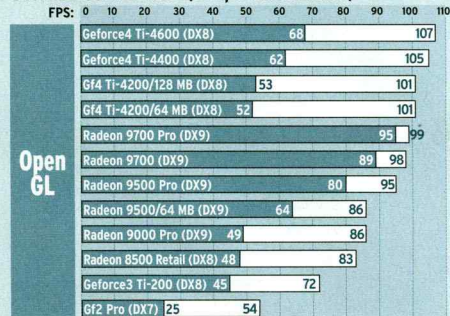
Der für die Bildwiederholrate im Spiel wenig aussagekräftige Flyby von UT 2003 zieht das Feld sehr stark auseinander und offenbart gnadigen Schwächen. So ist die Radeon 9500 in beiden Modi praktisch halb so schnell wie die 9700er-Radeons. Auffällig: Die Geforce4-Ti-Reihe verliert im Qualitätsmodus verhältnismäßig viel Leistung, was vor allem am anisotropen Filter liegt.

Einstellungen: Athlon XP 2600+ C, Asus A7N8X Deluxe, 512 MB DDR-RAM, WinXP SP1, Detonator 40.72, Ati 6218, Quality Mode: ZKFSAA + 4.1/2.1 AF (4.1: G3/41, 9500, 9700; 2.1 G2 Pro), ZKFSAA Quality (9000 Pro)

Benchmarktest

Serious Sam 2 ist bereits etwas betagt – demnach fallen die Test-Ergebnisse für die technisch überholte DirectX-7-Karte Geforce2 Pro besser aus.

Serious Sam 2 1.07 (Große Kathedrale)

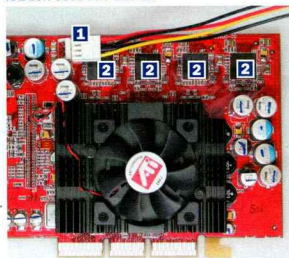


Open
GL

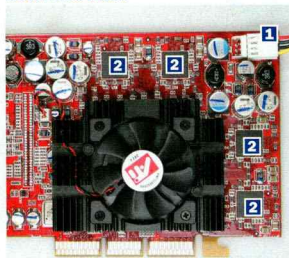
Beim etwas älteren Serious Sam 2 liegen alle Karten relativ nah zusammen. Hier reicht auch eine Geforce2 Pro zum flüssigen Spielen. Auch im Qualitätsmodus mit aktivierter Kantenglättung und anisotropem Filter verliert lediglich die Geforce2 Pro stark. Auffällig ist, dass die beiden 9700er-Radeons beim Übergang zum Qualitätsmodus praktisch kaum Leistung verlieren.

Einstellungen: Athlon XP 2600+ C, Asus A7N8X Deluxe, 512 MB DDR-RAM, WinXP SP1, Detonator 40.72, Ati 6218, Quality Mode: ZKFSAA + 4.1/2.1 AF (4.1: G3/41, 9500, 9700; 2.1 G2 Pro), ZKFSAA Quality (9000 Pro)

RADEON-9500-PRO-DESIGN



RADEON-9700-DESIGN



VERGLEICH Links das neue 9500-Pro-Design, das künftig auch auf 9500-Karten zu finden ist. Rechts das alte Design der 9700er-Serie. Es wurden die Speicherbausteine **1** und der Stromanschluss **2** versetzt.

auf 368 MHz übertakten. Mehr war allerdings nicht drin, da unser Übertaktungsprogramm Powerstrip keine höheren Werte zuließ. Die Ausstattung der Karte fällt sehr ordentlich aus. Neben Serious Sam, PowerDVD XP 4.0 sowie dem V-Tuner liefert Gigabyte noch Anschlusskabel für den TV-Ausgang sowie ein S-Video/Composite-Kabel inklusive Adapter mit. Wer zwei Röhrenmonitore anschließen möchte, kann sich über den mitgelieferten DVI-VGA-Adapter freuen. Vorbildlich: Für 200 Euro bekommen Sie eine Platine, die von ihrer Leistung her mit einer Geforce4 Ti-4200 vergleichbar ist. Sicherlich kein schlechtes Angebot, allerdings verhindern die Architektur-Einschränkungen des Grafikchips (im Vergleich zur Radeon

9700/Pro) eine höhere 3D-Geschwindigkeit.

Auch Xelo springt auf den Radeon-Zug auf und setzt bei seiner 9500er auf das Ati-Referenzdesign und damit auf 64 MB DDR-Speicher sowie Speichermodule mit der typischen Zugriffszeit von 3,6 ns. Wie bei der Radeon 9500 von Gigabyte lässt sich der Grafikchip sehr stark übertakten. Diese Mehrleistung ist vor allem bei eingeschaltetem anisotropem Filter spürbar. Allerdings macht der Speicher mit

Fragen zu Ati und Nvidia

Bis Nvidias GeforceFX in diesem Monat in den Handel kommt, sind schon viele Radeon 9500 Pro über den Ladentisch gewandert.

Wodurch unterscheiden sich die Radeon-Grafikchips?

Die aktuellen Radeon-Beschleuniger unterscheiden sich in der Taktfrequenz, der Zahl gleichzeitig wirkender Pixel-Einheiten und der Zahl der Datenleitungen zwischen Grafikchip und Grafikspeicher. Aus diesem Grund gleichen sich auch die Taktfrequenzen vom 9500, dem 9500 Pro und dem 9700 – alle werden mit dem gleichen Chipzahn (275 MHz) und einem effektiven Speichertakt von 540 MHz betrieben. Die Architektur-unterschiede sorgen dabei für stark unterschiedliche 3D-Leistungen.

Was sind die schnellsten Grafikchips von Ati und Nvidia?

Der Radeon 9700 Pro ist das aktuelle 3D-Flaggschiff. Der Grafikchip unterstützt DirectX 9 und arbeitet mit den Taktfrequenzen 325/620 MHz (Chip/Grafikspeicher). Er wird im Laufe des Februars Konkurrenz von Nvidias DirectX-9-Chip GeforceFX bekommen.

Was ist am Radeon 9500 so besonders?

Die 3D-Pipelines des Radeon 9500 sind auf vier beschränkt. Alle anderen (9500 Pro, 9700, 9700 Pro) besitzen doppelt so viele gleichzeitig arbeitende Textur-Einheiten. Das schlägt sich natürlich auch in der 3D-Leistung nieder (siehe Benchmarks).

Wo liegt der Unterschied zwischen Radeon 9500 und 9700?

Die beiden Serien 9500 und 9700 unterscheiden die Art der Speicherbindung. Während die 9700er mit einem aufwendigen, 256 Bit breiten Datenbus an den Grafikspeicher angebunden sind, sind die 9500er über einen bislang üblichen 128-Bit-Bus mit dem Speicher verbunden. Das schränkt die 3D-Performance deutlich ein.

Was genau ist eine Radeon 9100?

Der Grafikchip ist eigentlich nur eine Radeon 8500 mit anderem Namen. Die Radeon-9100-Platinen werden dank des niedrigen Preises vor allem für Einsteiger interessant sein, die auf DirectX-8-Unterstützung nicht verzichten wollen.

Was ist eigentlich...

Anisotrope Texturfilterung

Wirkt gegen den Verwischeneffekt von Texturen, der bei nach hinten geneigten Flächen auftritt

Anti-Aliasing

Technik zur Reduzierung von Bildfehlern, auch Kantenglättung genannt

Shader

Programmierbare Hardware-Einheiten auf DirectX-8/9-Grafikkarten. Sie stecken in Grafikkips wie GeForce4 Ti oder den Radeon-Grafikkarten ab Radeon 9000 aufwärts.

640 MHz noch rund 20 MHz mehr mit als das Produkt von Gigabyte. Trotz einer vergleichsweise niedrigen Geräuschentwicklung bleibt die Temperatur der Platine mit 41,9 Grad Celsius im grünen Bereich. Abgesehen von dem sparsamen Softwarebündel (WinDVD 4) liefert die Radeon 9500 von Xelo eine insgesamt überzeugende Vorstellung ab. Gute Übertaktungsergebnisse, eine niedrige Temperatur und ein nicht zu lauter Lüfter sprechen für sich. Der Vorteil der Radeon-9500-Pro-Platinen: Sie sind wesentlich schneller und kosten nur minimal weniger als die 9500er.

Ebenso wie Xelo hat auch Triple mit zu kämpfen, dass der Name unter Spielern noch nicht den Bekanntheitsgrad von Firmen wie Asus, Guillemot/Hercules, MSI und Konsorten erreicht hat. Das

Unternehmen produziert neben Xabre-Grafikkarten auch Beschleuniger mit Nvidia-Grafikchips. Das neueste Modell ist dabei eine GeForce4 Ti-4200 mit AGP-8X-Unterstützung und setzt sich von der Konkurrenz ab – und zwar farblich. Die beidseitig versilberte Platine hat die Produktbezeichnung „Millennium Silver“. Durch diese Maßnahme will man die Signalstabilität und Kühlung verbessern. Die Einfärbetechnik bringt aber keinen messbaren Vorteil, weder im Bereich der Kühlung noch bei unseren Übertaktungstests.

Der Kühlkörper auf dem Grafikchip besteht aus Aluminium, wobei sich nicht nur oben, sondern auch auf der Rückseite der Platine ein dünnes Kühlblech befindet. Die Temperatur der Platine lag im Test bei 44,1 Grad Celsius und der Geräuschpegel im akzeptablen Bereich. Mit unserem Übertaktungsprogramm PowerStrip (www.entechtaiwan.com) konnten wir den Grafikchip nur um 30 MHz auf 280 MHz übertakten, während der Speicher sich um stolze 70 MHz auf effektiv 580 MHz übertakten ließ. Neben der Platine finden Sie im Karton noch eine Verteilerbox, an der sich die Video-Eingänge und Video-Ausgänge befinden. Ein Composite-Kabel und ein DVI-VGA-Adapter werden ebenfalls mitgeliefert, wie auch die Videobearbeitungs-Software Power Director 2.0 SE. Knapp 240 Euro ist ein selbstbewusster Preis für die silbern beschichtete Grafikkarte.

Aus dem Hause Neue Elsa GmbH erreichte uns ein Grafikkarten-Duett. Die Gladiac 9500 ist die Einsteigervariante der wesentlich teureren Gladiac 9700 Pro. Wie der Name bereits erahnen lässt, besteht das Herz der Platine aus einem Radeon-9500-Chip. Ihm stehen 64 MB DDR-RAM zur Seite. Die Karte wurde im Referenzdesign der 9700er-Reihe gefertigt. Wundern Sie sich also nicht, dass sich auf Vorder- und Rückseite je zwei RAM-Aussparungen befinden, um das Speicher-Interface von

128 Bit zu erreichen (siehe Extrakasten „Fragen zu Ati und Nvidia“). Beim Software-Bundle trumft Elsa auf und liefert neben der Vollversion des Grafikarten-Tools Powerstrip auch noch den Software-DVD-Player WinDVD 4 mit. Wir raten Ihnen von der Installation der Elsa-Treiber allerdings ab, denn der beigelegte Treiber ist älteren Datums (62.00 für Windows XP). Allein aus Geschwindigkeitsgründen sollten Sie stattdessen den aktuellen Catalyst-Treiber von unserer Heft-CD/-DVD installieren. Der Lüfter ist weder störend noch besonders leise und auch die Temperaturentwicklung ist akzeptabel – und typisch für das 9500-Referenzdesign. Auch wenn das Software-Paket nichts Besonderes bietet, so liegt der Preis von 200 Euro für die Platine im Standard-Design etwas hoch.

Wesentlich interessanter ist da die Pro-Version der Radeon-9500-Grafikkarte, denn sie hat mehr Grafikkernen und mit 128 MB ein doppelt so großes Speicherpolster zu bieten. Einzigartig ist das dicke Softwarepaket, das aus fünf Spielen besteht. Darunter finden Sie zum Beispiel das Multiplayer-Spektakel **Battlefield 1942**, WinDVD und das 3D-Tool Powerstrip. Merkwürdig verhielt sich der mitgelieferte Treiber der Version 62.18, denn er verur-



ÜBERHOLT Auch in Serious Sam 2 sammelt die Radeon 9500 Pro Lorbeeren. Die Karte ist schneller als eine GeForce4 Ti-4600!

Aktuelle Grafikkarten im Praxistest

Name:	Hercules 3D Prophet 9700	Maya II Radeon 9500
Hersteller:	Guillemot/Hercules	Gigabyte
Info-Telefon/Preis:	09123-96580/ca. € 380,-	040-2533040/ca. € 200,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700/275 MHz	Radeon 9500/275 MHz
Speicher:	540 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns
Speichermenge und Art:	128 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0
Software:	NOLF 2, PowerDVD XP 4.0, 3D Tweaker, 3Deep	Power DVD XP 4.0, Serious Sam, Rune, V-Tuner
Sonstige Ausstattung:	Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Übertaktbar:	Chip: 340 MHz/ Speicher: 640 MHz	Chip: 368 MHz/ Speicher: 620 MHz
Ausstattung:	2,1	2,3
Eigenschaften:	1,3	1,6
Leistung:	1,4	1,9
Preis-Leistung:	Gut	Gut
Wertung	1,5	1,9
Kommentar:	Teststieger dank guter Leistung und guter Ausstattung	Übertaktungsfreundliche Platine mit Blickfang-Lüfter



frozen-silicon.de

phone: 0800-0-FROZEN freecall

0800-0-376936 Mo-Fr 10:00-17:00 Uhr

Jetzt online

bestellen:



Frozen Silicon - High Performance: mit 4 Jahren Markterfahrung zählen wir in der noch jungen Branche für Tuning, Design, Overclocking und Gamereubehör zu den etablierten Unternehmen. Zehntausende Kunden sind von Produkten, Qualität und Service überzeugt und namhafte Hersteller geben uns als autorisiertem Distributor das Vertrauen in den Vertrieb Ihrer Produkte in Deutschland. Sie finden bei uns stets aktuelle Produkte und neue Technologien. Unsere Artikel werden für Sie ständig von Hardwarezeits und Computer-Magazinen getestet und geprüft. Sie haben auf alle Artikel natürlich 24 Monate Garantie und 14 Tage Rückgaberecht. Bestellen auch Sie über unseren sicheren Online-Shop oder rufen Sie uns kostenfrei an. Wir freuen uns auf Sie!

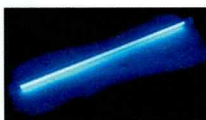
Case Modding 2003



Nette Einsicht. Noblesse Modded!

Nicht jeder kann oder will sich selbst umständlich ein Fenster ins Gehäuse sägen. Darum gibt's das schicke Noblesse Gehäuse jetzt auch mit einer transparenten Seitenwand aus klarem Plexiglas fix und fertig montiert. So kann sich neben der spiegeln blauen Fronttür auch das riesige Platzangebot für bis zu 11 Laufwerke und das Innenleben sehen lassen.

Noblesse Modded : EUR 89,90



Blau macht glücklich! Kaltkathodenleuchten.

Kaltkathodenleuchten sind die erste Wahl wenn es um szenige Beleuchtung des PC-Innenraums geht. Und weil nicht jeder findet, dass Blau glücklich macht, haben Sie bei diesen langlebigen Leuchtsensätzen auch die Wahl zwischen vielen anderen Farben. Je nach gewähltem Modell kann die Helligkeit sogar geräuschkaktiv gesteuert werden, dann flackert das Licht im Sound der Beats.

Kaltkathodensätze: ab 21,90
(in vielen Farben, auch soundaktiv)



Rundum erleuchtet. Neon Strings.

So einfach geht das: nehmen Sie einen oder mehrere dieser neuen, bis 2,5 Meter langen "Neon Strings" - das sind hochflexible, leuchtende Kabel - verlegen Sie sie ordentlich oder kreuz und quer im, am und um das PC-Gehäuse oder Tastatur oder wo immer Sie wollen, schließen Sie den Stecker am Netzteil an, schalten Sie ein und erfreuen Sie sich am komplett neuen Aussehen Ihres soeben selbst designten PC.

Neon Strings: ab EUR 21,90
In Aqua, Blue, Green, Hot Red und Yellow



Schicke Schallschlucker. Dynamat Xtreme.

Als Antivibrationsbeschichtung für das PC Gehäuse leistet das Dynamat Xtreme Kit sehr gute Dienste. Die selbstklebenden Matten werden einfach von innen auf die Wände des Gehäuses aufgebracht und schon verringern sich die durch Lüfter etc. erzeugten Vibrationen. Die Beschichtung der Matten verhindert ein Aufheizen des Innenen und verstärkt zusätzlich Lichteffekte.

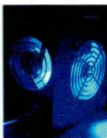
Dynamat Xtreme: EUR 29,90



Lüftergitter / Laser Cut Fan Grills

Hinter der Bezeichnung Laser Cut Fan Grills verbergen sich speziell designte Lüftergitter, deren vordergründiger Zweck es natürlich ist, die Lüfterauslässe an Ihrem PC cooler aussehen zu lassen. Immerhin: einige davon schützen sogar die Finger vor rotierenden Lüfterblättern. Wenn also schon ein Loch im Gehäuse, dann sollte es wenigstens nach etwas aussehen!

Laser Cut Fan Grills in vielen Formen: ab EUR 8,90



Netzteil Antec SmartBlue 350 W

Mittlerweile gibt es fast nichts mehr, was nicht auch in einer beleuchteten Version angeboten wird. Als Beispiel dafür finden Sie hier die von Vorreiter Antec produzierten SmartBlue Netzteile. Natürlich stehen Leistung und Stabilität nicht hinter der coolen Optik zurück. Dafür garantiert der US-Hersteller mit einer 3-jährigen Werksgarantie.

Antec SmartBlue 350 W: EUR 69,90

Mehr Produkte und aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop unter www.frozen-silicon.de.

Händleranfragen willkommen!

Dies ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Produktsortiment, unter www.frozen-silicon.de finden Sie noch mehr Produkte und Ideen zu den Themen Design, Überbarten, Tuning und Hardwareoptimierung. Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer. Zahlung per American Express, Eurocard, MasterCard, VISA, Nachnahme oder Vorkasse möglich. Versandkosten nur EUR 7,50 pro Bestellung für Lieferungen innerhalb Deutschlands. Wir liefern nach ganz Europa, für Lieferungen ins Ausland erfragen Sie bitte die aktuellen Versandtarife. Dieses Angebot ist freibleibend und unverbindlich vorbehaltlich Druckfehlern und Irrtümern. Aufgrund der frühzeitigen Drucklegung sind die aktuellen Tagespreise im Onlineshop maßgeblich. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die Sie unter www.frozen-silicon.de einsehen können, alternativ senden wir Ihnen diese auch gern zu.

sachte auf unserem Windows-XP-Testrechner unter DirectX 8 regelmäßig Abstürze. Nachdem wir ein Update auf den aktuellen Catalyst-Treiber und DirectX 9 durchgeführt haben, war das Problem behoben. Auch wenn die 3D-Leistung höher liegt, so lieferte unsere 9500 Pro etw. schlechtere Werte als die Gladiac 9500 – was zum Teil allerdings an dem etwas langsameren Speicher liegt.

Eine Radeon 9500 Pro liefert generell eine höhere 3D-Leistung als

die 9500 und verfügt darüber hinaus über genug Leistungsreserven, um qualitätsverbessernde Features wie Kantenglättung bis 4x und den anisotropen Filter vernünftig darzustellen. Seine acht Pipelines liefern eine hohe Füllrate und entschädigen Sie vollends für die halbierte Speicherbandbreite verglichen mit der Radeon-9700-Reihe. Kurzum: Der Radeon 9500 ist auf dem besten Weg, den GeForce4 Ti-4200 vom Preis-Leistungs-Thron zu schubsen. BERND HOLTSMANN

GeForceFX - der Nachzügler



Wo bleibt Nvidias DirectX-9-Kanone? Wir wissen es!

Mitte November wurde der GeForceFX erstmals vorgestellt. Jetzt, knapp ein Vierteljahr später, finden sich die High-End-Grafikkarten immer noch nicht in den Händlerregalen. Warum? Nvidia hatte offensichtlich Probleme, die Chips termingerecht zu fertigen. Zunächst sollten erste Testmuster Ende Dezember in unsere Testrechner gelangen. Mittlerweile scheint Ende Januar oder Anfang Februar wesentlich realistischer – und ATI freut sich. Denn während Hersteller wie Asus, MSI, Sparkle und Co. auf die erste Nvidia-Lieferung warten, ist Atis neue Radeon-Riege bereits seit mehr als zwei Monaten im Handel. Da scheint der Preis, den Nvidia für eine neue GeForceFX verlangt, schon zu selbststich: Rund 600 Euro soll eine Platine kosten. Zum Vergleich: Der Preis einer Radeon 9700 Pro liegt zurzeit zwischen 400 und 480 Euro.

HINGUCKER Der goldene Lüfter der Radeon 9500 von Gigabyte (links) ist ein echter Hingucker, aber nichts im Vergleich mit der komplett versilberten GeForce4 Ti-4200-8X aus dem Hause Triplex.



GIGABYTE MAYA II RADEON 9500



TRIPLEX GEFORCE4 TI-4200-8X MILLENNIUM SILVER

Aktuelle Grafikkarten im Praxistest

Name:	GeForce4 Ti-4200 8X Millennium Silver	Radeon 9500	Gladiac 9500 Pro	Gladiac 9500
Hersteller:	Triplex	Xelo	Neue Elsa GmbH	Neue Elsa GmbH
Info-Telefon/Preis:	09544-950263/ca. € 240,-	0190-745505/ca. € 200,-	0241-6060/ca. € 249,-	0241-6060/ca. € 249,-
Grafikchip/-takt:	GeForce4 Ti-4200-8X/275 MHz	Radeon 9500/275 MHz	Radeon 9500 Pro/275 MHz	Radeon 9500/275 MHz
Speicher:	250 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit/3,3 ns
Speichermenge und Art:	128 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video) /-in (Kabel), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0
Software:	Power Director 2.0 SE	WinDVD 4	Powerstrip, Win DVD 4, Panda Antivirus, Battlefield 1942, Giants, Sacrifice, Pro Rally 2001, Dronez	Powerstrip, WinDVD, Sacrifice, Pro Rally 2001
Sonstige Ausstattung:	VGA, TV-Out (S-Video) /-in (Kabel), DVI-I	Composite /S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Übertaktbar:	Chip: 280 MHz/Speicher: 580 MHz	Chip: 368 MHz/Speicher: 640 MHz	Chip: 340 MHz/Speicher: 610 MHz	Chip: 368 MHz/Speicher: 620 MHz
Ausstattung:	2,4	2,5	2	2,3
Eigenschaften:	1,8	1,6	1,4	1,6
Leistung:	1,8	1,9	1,7	1,9
Preis-Leistung:	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Gut
Wertung	1,9	2,0	1,7	1,9
Kommentar:	Für gutes Aussehen müssen Sie hier draufgucken.	Referenzdesign und langsamer als eine 9500 Pro	Der Preistipp: schnell und unterstützt DirectX 9	Stark übertaktbar und trotzdem langsamer als die 9500 Pro

only the most extreme
performance of power also
points to industry-leading
technology such as
AGP 8X, Serial ATA and
Broadcom Gbit LAN for outstanding performance.



AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA

AGP 8X
Dual-Channel DDR
Serial ATA



**revolutionäre Technik =
revolutionäre Leistung**

Das P4G8X mit dem neuesten E7205 Chipsatz von Intel® unterstützt die Intel® Hyper Threading Technology und Prozessoren mit mehr als 3,06 GHz. Durch Dual-Channel DDR bis zu 4 GB bietet das P4G8X die Bandbreite, die für die anspruchsvollsten Anwendungen nötig ist. Natürlich verfügt dieses ASUS Motherboard über führende Technologien wie AGP 8X, Serial ATA und Broadcom Gbit LAN, um eine noch nie da gewesene Performance zu bieten.



P4G8X

- unterstützt Intel® P4® 533/400MHz FSB Prozessoren
- Intel® E7205 Chipsatz
- Intel® Hyper Threading Technology
- 4 DDR DIMM Sockel für bis max. 4 GB Speicher
- Dual Channel Memory Architektur
- Intel® Application Accelerator (IAA) Support
- Broadcom 10/100 Mbps oder 1000 Mbps Ethernet Controller (optional)
- 2x 1394 Firewire (optional)
- Serial ATA Support
- AGP 8X
- InterVideo WinCinema (nur bei Gold-Version)



The Best Motherboard Brand



Winner of Tom's Hardware Guide's
Reader's Choice Award



www.asuscom.de





10 Tricks für ultimative GeForce-Grafik

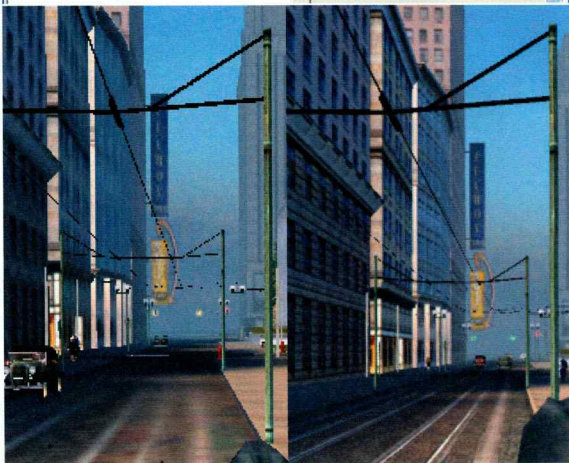
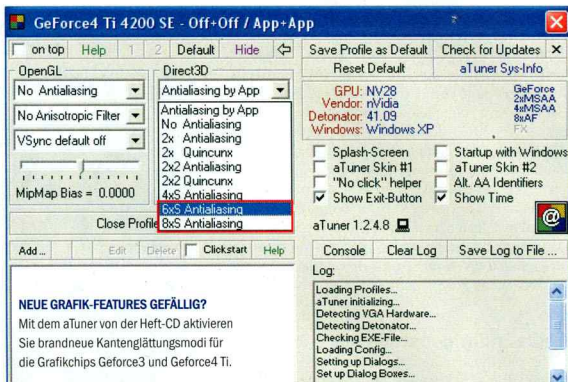
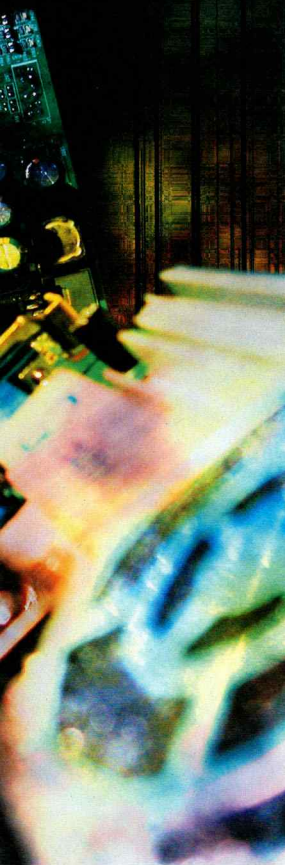
Mit diesen Tipps holen Sie
**das letzte Quentchen
3D-Leistung** aus Ihrer
GeForce3- oder GeForce4-
Grafikkarte heraus und
steigern dabei gleichzeitig
die Bildqualität!

Wussten Sie eigentlich, dass wir auf unserer Webseite www.pcgames.de regelmäßige Umfragen durchführen? Demnach besitzen von knapp 5.000 Teilnehmern rund 50 Prozent eine DirectX-8-Grafikkarte mit Nvidia-Chipsatz (GeForce3, GeForce4 Ti). Ganz vorne platzieren sich 3D-Grafikkarten mit GeForce4 Ti-4200 – immerhin 22 Prozent der Teilnehmer besitzen eine der günstigen Platinen. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen eine Tuning-Anleitung für die aktuellen Nvidia-Grafikkarten und erklären Ihnen, wie Sie mit einfachen Handgriffen die 3D-Leistung hochschrauben.

TIPP 1:

Wichtig – die Heft-CD/-DVD

Einsteigern dürfte der folgende Trick mit Nvidias Detonator-Treiber keine Probleme bereiten. Ab der Versionsnummer 40 aufwärts haben die Kalifornier einiges an den Menüs verändert. Sie finden hier wesentlich mehr Optionen und auch eine neue Menüleiste. Dort können Sie die Stärke des anisotropen Filters (siehe Extrakasten „Anisotroper Filter – was ist das?“) für die beiden Grafikschnittstellen DirectX und OpenGL bestimmen. Damit sparen Sie sich die Installation von externen Programmen wie den Riva Tuner, um die Bildqualität



SO WERDEN SPIELE SCHÖNER Ohne anisotropen Filter und Kantenglättung (links) sieht Mafia verwackelter aus als mit achtfachem Filter und 2x-Kantenglättung (rechts). Besonders die Oberleitungen der Straßenbahn und die Straßenmarkierungen profitieren von den Tuning-Maßnahmen.

Ihrer 3D-Spiele zu verbessern. Wenn Sie sich den aktuellen, Microsoft-zertifizierten Detonator-Treiber (Version 40.72) von unserer Heft-CD installiert haben, sollten Sie diese Einstellungen gleich nachholen. Dort finden Sie übrigens auch den zuletzt veröffentlichten, aber von Microsoft noch nicht abgesegneten Detonator mit der Versionsnummer 41.09 sowie die im Folgenden erwähnten Tools.

TIPP 2:

Top-Secret-Menü

Dem unbedarften Spieler eröffnet Nvidia nicht alle Einstellungsmöglichkeiten des Detonators. Es

gibt einige geheime Menüs, die Sie nur über Umwege erreichen. Erst mit dem „Detonator Unlock“ von der Heft-CD/-DVD können Sie auf jedem Windows-Betriebssystem diese Menüs freischalten. Wenn Sie nun in das Fenster „Einstellungen der Anzeige“ wechseln, finden Sie im Grafiktreibermenü beispielsweise den neuen Punkt „Clock Frequencies“ („Taktfrequenzen“), mit dem Sie den Grafikchip und den Grafikspeicher übertakten können. Dazu bestätigen Sie einfach den Punkt „Taktfrequenzanpassungen zulassen“, starten den PC neu und wechseln wieder in das Treibermenü.

TIPP 3:

AGP und VSync

Hinter dem frisch freigeschalteten Menüpunkt „AGP Settings“ (siehe Tipp 2) verbirgt sich ein zusätzliches Menü, das aktuell allerdings keine richtigen Informationen anzeigt. Allerdings können Sie nun die vertikale Synchronisation für Direct3D-Spiele selbst einstellen. Was das ist? Bei eingeschalteter vertikaler Synchronisation im Grafiktreiber schiebt die Grafikkarte lediglich Vollbilder an den Monitor. Wenn Sie den so genannten VSync nun für die Grafikschnittstellen OpenGL und DirectX abschalten, wird gleich jede neu berechnete Zeile direkt an den Monitor weitergeleitet. Das erhöht die 3D-Performance etwas, kann in 3D-Spielen aber auch zu einem störenden Schliereneffekt führen. Wenn Sie die 3D-Leistung Ihres PCs testen wollen, sollten Sie den VSync immer über den Detonator ausschalten.

TIPP 4:

Versions-Wirrwarr

Momentan bietet Ihnen Nvidia zwei verschiedene Versionen des Detonator-Treibers an: 40.72 und 41.09. Der neuere und damit theoretisch bessere Treiber 41.09 war in allen Spiele-Benchmarks etwas langsamer als der 40.72. Allerdings hat man bei ihm die Menüfunktion „AGP Settings“ repariert. Abgesehen davon hat Nvidia kleinere Fehler behoben, die unter dem Strich ein Update nicht notwendig machen. Gegebenenfalls lohnt es sich sogar, den älteren Treiber 30.82 zu installieren, denn viele Programmierer haben diesen als Basis für ihre Spiele gewählt. Auf einer Geforce3 Ti-200 lief **Aquanox 2** beispielsweise nur mit dem Detonator 30.82 fehlerfrei.

TIPP 5:

Treiber richtig installieren

Sie sollten neue Grafikkartentreiber generell nicht einfach „drüberinstallieren“. In der Windows-Systemsteuerung finden Sie den Menüpunkt „Software“, über den Sie den aktuellen Detonator problemlos deinstallieren können. Bei Win9x-Rechnern wechseln Sie vor (!) einem Neustart über den Gerätemanager auf eine Standard-VGA-Karte. Nach dem Neustart installieren Sie den neuen Detonator über die Setup-Routine.

TIPP 6:

Geforce FX zum Nulltarif

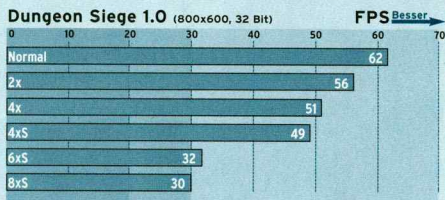
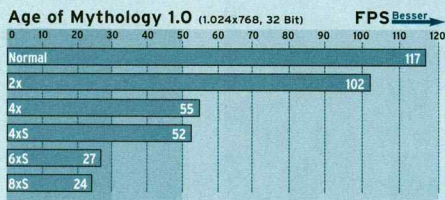
Für die Geforce-FX-Grafikkarten kündigte Nvidia zwei neue Kantenglättungsfunktionen an, die sich 6xS und 8x nennen. Die Technik dahinter hat sich seit den Geforce4-Grafikkarten allerdings nicht geändert. Mit dem Tool aTuner (aktuelle Version 1.2.4.8 auf Heft-CD) und dem Detonator ab Version 40.72 stehen Ihnen bei allen Geforce3- und Geforce4-Ti-Karten auch diese zwei zusätzlichen Kantenglättungsmodi (6xS, 8x) für Direct3D-Spiele zur Auswahl. Öffnen Sie dazu einfach den aTuner und wählen Sie unter „Direct3D“ die entsprechende Kantenglättung aus. Bei Geforce4-MX-Karten sind die neuen Modi übrigens nicht anwählbar, hier fehlt allerdings auch die notwendige Leistung. Hinsichtlich der Geschwindigkeit machen 6xS und 8x bei Spielen wie **Unreal Tournament 2003** oder beim Einsatz einer Geforce3 Ti-200 keinen Sinn – der Performanceverlust ist hier zu hoch. Durchaus spielbar bleiben aber beispielsweise **Age of Mythology** oder **Dungeon Siege**, die Bildqualität dieser Spiele wird durch die neuen Kantenglättungs-Optionen sichtbar verbessert. Beachten Sie aber, dass Sie eine möglichst niedrige Auflösung wählen (wir empfehlen 800x600 bei 6xS und 8x) und dass abhängig vom Grafikkartenspeicher hohe Auflösungen nicht mit den neuen Modi kombinierbar sind.

TIPP 7:

Anisotropen Filter optimieren

Scharfe Texturen auch bei nach hinten geneigten Flächen – dieser Traum ist dank anisotroper Texturfilter schon seit einiger Zeit Realität. In **Mafia** verschwimmen bei dem aktivierten Filter beispielsweise die Straßenmarkierungen nicht mehr. Neben Kantenglättung ist diese Art der Texturfilterung das wichtigste spieleunabhängige Instrument, um die Bildqualität sichtbar zu verbessern. Besitzer einer Geforce3 oder Geforce4 Ti können den Grad der An-

Kantenglättung im Vergleich



In 1.024x768 sind 6xS und 8x bei **Age of Mythology** schlecht spielbar.

Dungeon Siege zeigt aber, dass eine Reduzierung auf 800x600 durchaus zu spielbaren Geschwindigkeiten führt.

Legende: Geforce4 Ti-4200-8x

Einstellungen: Athlon XP 2600+, Asus A7N8X Deluxe, BIOS 1.001C, 512 MB DDR-RAM, Windows XP und Service Pack 1, Nforce2 2.0, Detonator 40.72, Asus V9280 S/TVD

Was bringt Kantenglättung eigentlich?

Hier zeigen wir Ihnen die alten und neuen, durch den aTuner zugänglichen Kantenglättungs-Optionen für alle Grafikkarten mit Geforce3 und Geforce4 Ti.



Die neuen Modi 6xS und 8x verbessern die Glättungswirkung bei horizontalen Kanten gegenüber dem 4xS-Modus. Der 2x-Modus mit gedrehtem Muster ist sehr effizient.

Seid Netz miteinander!

Stell Dir einfach
eine Mischung
aus Mixer, Toaster
und Mikrowelle
vor... :)

Tom!?

...Du meinst wohl
den MicroLink-ADSL-
Modem-Router-Switch?!!

CeBIT
HANNOVER
12. - 19. 3. 2003

Besuchen Sie uns in
Halle 15, Stand C 34



MicroLink™ ADSL Modem Router
€ 199,90*

* unverbindl. Preisempfehlung

Tolle Mischung: 3 in 1 für alle ;-))

Der MicroLink™ ADSL Modem Router: Die richtige Mischung aus ADSL-Modem, Router und 4-Port-Switch – mehrere PCs können direkt eine DSL-Leitung gemeinsam nutzen. Ideal geeignet für nette Wohngemeinschaften, grosse Familien oder kleine Büros. Einfach mit dem DSL-Splitter verbinden, PCs mit dem MicroLink™ ADSL Modem Router verbinden, konfigurieren – fertig!

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de

devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Handel sowie bei Karstadt, Schauland, PC Spezialist, RED ZAC, Electronic Partner, amazon, Fröschl, Masters, MediMax und bei www.ep-netshop.de/partner/devolo.html

devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt!

- Highspeed-ADSL-Modem, Router und 4-Port-Switch in einem Gerät
- 4 PCs können direkt angeschlossen werden und über eine ADSL Leitung surfen (max. bis zu 253 PCs)
- Integrierte Firewall schützt vor Angriffen aus dem Internet
- Sehr einfache Installation, deutsche Konfiguration

devolo
devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen



Analoge Modems



Industriemodems



ADSL-Modems



Router & Switches



Netzwerkadapter

isotropie, auch Verzerrungsverhältnis genannt, theoretisch auf 8x oder 8:1 hochsetzen und werden mit der aktuell besten Texturschärfetechnik verwöhnt. Allerdings geht dann die Leistung je nach Spiel mitunter dramatisch in den Keller – bestes Beispiel ist **Unreal Tournament 2003** mit bis zu vier Texturschichten. Das Tool Riva Tuner (aktuelle Version auf CD) hilft bei allen Direct3D-Spielen weiter. Wer eine Geforce4 Ti besitzt, startet das Tool und wählt unter „Customize“ den Direct3D-Button aus. Unter „Textures“ wählt man beispielsweise „Force Level 4“ und klickt dann auf „Optimize“. Nun setzen Sie einen Haken bei „Texturing Stage 2“ und „Texturing Stage 3“, aktivieren „Always optimize selected stages“ und legen dann bei „Maximum anisotropy“ den „Level 1“ fest. Bestätigen Sie diese Einstellung nun und verlassen Sie den Riva Tuner. Was haben Sie gemacht? Wenn ein Spiel vier Texturschichten nutzt, werden nun nur die Grundtextur und die erste zusätzliche Schicht anisotrop gefiltert. Die Schichten „texturing stages“ 2 und 3 fallen aus dem Filtervorgang heraus und werden nur bilinear/trilinear vermischt. Sie können dies auch für die Stages 1 bis 3 erzwingen, allerdings sehen einige Spiele dann nur unwesentlich besser aus als ohne anisotrope Filterung. Indem wir den anisotropen Filter für die zwei Texturschichten (Stages 2 und 3) abschalteten, gewannen wir bei einer Geforce4 Ti-4200 30 Prozent Geschwindigkeit bei **Unreal Tournament 2003** (siehe Benchmarks), ohne dabei viel Bildqualität opfern zu müssen. Die Unterschiede bei der Darstellungsqualität zeigen wir Ihnen anhand von 3DMark2001-Screenshots.

TIPP 8:

Geforce3-Tuning

Wer eine Geforce3 sein Eigen nennt, muss zuerst den zu installierenden Detonator-Treiber modifizieren, damit der Riva Tuner die Optimierungs-menüs (Tipp 7) freischaltet. Als Vorbereitung kopieren Sie die entpackten Dateien eines aktuellen Detonators in ein eigenes Verzeichnis. Dazu führen Sie einen rechten Mausklick auf die Treiber.exe aus (beispielsweise auf „41.09_winxp.exe“) und wählen „Öffnen mit Winzip“. Die Shareware-Version finden Sie natürlich ebenfalls auf unserer Heft-CD und -DVD. Drücken Sie auf „Entpacken“, wählen oder erstellen Sie ein Verzeichnis (Beispiel: C:\Treiber\Nvidia) und entpacken Sie nun die Dateien mit dem Zusatz „Verzeichnisnamen benutzen“. Nun starten Sie den Riva Tuner, gehen in die „Power User“-Sektion und bestätigen den Warnhinweis mit „Ok“. Sie klicken nun das dritte Symbol unten links an („Open Patch Script“), wählen das Verzeichnis „Patch Scripts“ – „nVidia“ – „Aniso Booster“ und dann die passende Datei für Direct3D und Ihr Betriebssystem. Windows-XP-Nutzer nehmen „Aniso-BoosterD3D w2k.rts“. Nachdem Sie „Continue“ ausgewählt haben, müssen Sie den Riva Tuner nun mitteilen, in welchen Ordner Sie den entpackten Treiber als Vorbereitung hinkopiert haben (Beispiel: C:\Treiber\Nvidia). Wichtig: Patchen Sie auf keinen Fall die Dateien, die in einem der Windows-Ordner (\system oder \system32) liegen und vom Betriebssystem aktuell verwendet werden. Bei Windows 9x oder Windows Me modifiziert der Riva Tuner die Datei „nvdd32.dll“, bei Windows 2000 oder Windows XP ist

es die Datei „nv4_disp.dll“. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, meldet Ihnen der Riva Tuner „Patch Script has been successfully executed“. Nun haben Sie einen modifizierten Grafikkartentreiber, den Sie anschließend einfach neu installieren (siehe Tipp 5). Nach der Installation können Sie wie in Tipp 7 beschrieben die gleichen Optimierungen durchführen wie die Besitzer einer Geforce4 Ti. Mit einer Geforce3 Ti-200 gewannen wir je nach Benchmarkdemo 10 bis 30 Prozent Leistung bei **Unreal Tournament** durch Optimierung der Stages 2 und 3.

TIPP 9:

Fast Writes? Aus, bitte!

Die Geforce4-Neuaufgaben mit AGP-8X-Unterstützung lassen sich nur schlecht übertakten, wenn Sie ein AGP-4x-Mainboard besitzen und im BIOS die Funktion „Fast Writes“ aktiviert haben. Sollten Sie Ihre neue Platine also wirk-

lich übertakten wollen, empfehlen wir Ihnen einen kurzen Besuch im BIOS-Menü. Dorthin gelangen Sie, indem Sie direkt nach dem PC-Start die Taste „Entf“ drücken. Aber lassen Sie Vorsicht walten und ändern Sie lediglich die „Fast Writes“-Funktion. Speichern Sie anschließend die Änderungen.

TIPP 10:

Leadtek-Hardware mit MyVIVO

Hersteller Leadtek bietet seine Grafikkarten mit der so genannten MyVIVO-Technik an. Wenn Sie eine solche Grafikkarte besitzen und die Fernbedienung verwenden, verschwenden Sie unnötig 3D-Performance. Ist die Software installiert und aktiv im System, überwacht ein Programm unter anderem regelmäßig den Status der Fernbedienung. Wenn Sie wirklich alles aus Ihrem PC herauskitzeln wollen, sollten Sie für die Dauer des Spiels das Programm beenden.

BERND HOLTSMANN

Anisotroper Filter – was ist das?

Fast jede neue 3D-Grafikkarte hat starke Leistungsreserven. Mit dem anisotropen Filter können Sie überschüssige 3D-Leistung in höhere Bildqualität wandeln.

Anisotropes Filtern aus



4:1 Anisotropes Filtern Standard



4:1 AF optimiert (AF aus bei Stages 2, 3)



4:1 AF optimiert (AF aus bei Stages 1, 2, 3)



Durch die Optimierung der Texturebenen 2 und 3 (so genannte Stages) erhält man immer noch ein ordentlich geschärftes Bild im Vergleich zum Ausgangsbild ohne anisotropen Filter.



Immer noch nicht genug?

Was bringt Ihnen ein Tuningartikel für Grafikkarten ohne die passenden Treiber? Wollen Sie sich noch weiter über Kantenglättung informieren? Kein Problem!

Auf unserer Heft-CD und -DVD finden Sie als Begleitmaterial folgende Programme und Treiber:
aTuner, Version 1.2.4.8
Detonator 40.72 (Windows-zertifiziert)
Detonator 41.09 (Zertifizierungs-Kandidat)
Riva Tuner 2, Release Candidate 12
Detonator Unlock

Auf den folgenden Webseiten finden Sie detaillierte Informationen zu den einzelnen Anwendungen und auch zu Nvidias Rundumglücklich-Treiber namens Detonator.
www.3dcenter.de/atuner
www.3dcenter.de/artikel/2002/11-24_a.php
www.guru3d.com/rivatuner
www.nvidia.com



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE

02/2003

Hardware

DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

TESTS TIPS TUNING

50 SEITEN TIPS

Geforce-Tuning
Athlon-Unlock
Firmware-Guide

TOP-THEMEN

RADEON 9500 Pro
Zuerst als 16MB-Grafikkarte
spielt das Preis-Leistungs-Sensations

NOTEBOOK SPIELETAUGLICH MACHEN
Zuerst als 16MB-Grafikkarte
spielt das Preis-Leistungs-Sensations

3D-TECHNIK EINFACH ERKLÄRT
Es kommen die Pixel auf dem Bildschirm

CD-ROM
160 MB Daten, Tools, Updates, Videos & Service

NVIDIA 2.22
160 MB Daten, Tools, Updates, Videos & Service

Antivir Personal Edit.
Der Preis-Leistungs-Sensations

Windows XP Service Pack 1
Neuer Sie sich den 300 MB großen Download

CD-Inhalt im Überblick
In der Karte sind mehr als 1000 verschiedene CD-Inhalte aus 2002

WinDVD Platinum
Der neue DVD-Player mit mehr als 30 Tagen Testversion

Firmware-Upgrades
Versteckte Reserven: Ganz legal mehr Leistung & Features für null Euro!

Die Leserwahl
Publikumspreis: Wählen Sie die besten Hersteller & die Top-Hardware 2002!

Tipps von Profis
Hilfe aus den Hardwareforen: Brandheiße Praxistipps für 3D-Karten & CPUs

TUNING GEFORCE
Bis zu 40% schneller!
Top-Tipps für jede Geforce-Grafikkarte

CD-ROHLINGE GROSSER PRAXISTEST
18 Rohlinge getestet, besten Preis-Leistungs-Verhältnis ermittelt

AKTUELL: ERSTE SERIAL-ATA-FESTPLATTE, NFORCE2-TUNING

NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
- JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.

Netzwerkspiele ohne Kabelsalat

Nie wieder durch Wände bohren, nie wieder lästige Kabelbrüche - mit einem Funknetzwerk können Sie PCs vernetzen, darauf gegeneinander spielen und sogar Internet surfen.

Kabelfreie Netzwerke sind für die meisten PC-Anwender noch Neuland und leiden deshalb bei vielen unter einem schlechten Ruf. Sie seien zu langsam und für Spiele nicht zu gebrauchen. Dabei sind sie nicht so kompliziert und leistungsschwach, wie man vielleicht denken mag. Selbst Laien können – mithilfe einer vernünftigen Dokumentation – ein Spielernetzwerk in weniger als einer halben Stunde einrichten. Komplett ohne Bohrer und lange Kabel. Alles, was Sie dazu brauchen, ist jeweils ein USB-Funkadapter und – ab mehr als drei Rechnern – ein Access Point. Das ist ein Netzwerkverteiler, der alle eingehenden Daten an die angeschlossenen PCs sendet. Wir haben uns aus jeder Kategorie ein Paket ausgesucht und es getestet. Um drei Rechner per Wireless LAN möglichst schnell miteinander zu verbinden, empfehlen wir Ihnen mehrere 11-Mbps-Wireless-USB-Adapter von U.S. Robotics. Mit die-

Was heißt eigentlich IEEE 802.11b?

1997 hat das Institute of Electrical and Electronics Engineers, kurz: IEEE, den ersten sogenannten Funknetzwerk-Standard IEEE 802.11 offiziell verabschiedet. 1999 hat das IEEE mit dem Standard 802.11b nachgebessert und damit den Grundstein für Netzwerke mit einer Datenübertragungsrate von bis zu 11 MBit/s gelegt – das ist rund ein Megabyte pro Sekunde. In Netzwerkspielen reicht dies für ein bis drei Spieler locker aus. Ende 2003 hat die IEEE einen noch schnelleren Standard ins Rennen geschickt: 802.11a, der schnellste Funknetzwerk-Standard, bietet Übertragungsraten von bis zu 54 MBit/s. Da sich der neue aber nicht mit dem alten Standard verträgt, benötigen Sie komplett neue Funknetzwerk-Hardware.



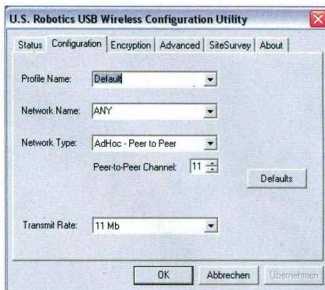
AUFGEPAST Für Funknetzwerke mit PC-Card-Anschluss benötigen Desktop-PCs eine separate Steckkarte, in die die Module gesteckt werden können. USB-Adapter können ohne diese Zusatzanschaffung betrieben werden.

sen Geräten können Sie drei PCs vernetzen und müssen dazu lediglich die Adapter an den USB-Port anschließen sowie Treiber und das Konfigurations-Tool installieren. Mithilfe des deutschsprachigen und leicht verständlichen Handbuchs sind die Einstellungen im Konfigurationsprogramm schnell erledigt. Jetzt müssen Sie dem Rechner noch manuell eine IP-Adresse und eine Subnetzmaske zuweisen und eine gemeinsame Windows-Arbeitsgruppe festlegen. Das ist bei jedem Rechner in zwei Minuten passiert (siehe Extrakasten: IP-Adressen einrichten).

Die schwarzen USB-Netzwerkadapter sind sehr klein und lassen sich daher unauffällig aufstellen. Die USB-Kabel sind mit nur einem Meter Länge sehr kurz geraten. Im Konfigurations-Tool können Sie die 128-Bit-WEP-Verschlüsselung einstellen, damit fremde Rechner keinen Zugriff auf Ihr Funknetzwerk haben. Dazu können Sie noch festlegen, mit welcher Übertragungsgeschwindigkeit das Funknetz arbeiten soll. Bei kurzen Distanzen von nur wenigen Metern stellen Sie bei allen Geräten „11 Mbit/s“ ein, bei größeren Entfernungen „1 oder 2 Mbit/s“, um Verbindungsabbrüche vorzubeugen. Von der automatischen Geschwindigkeits-Erkennung raten wir jedoch ab, da die Performance zu sehr schwankt. Bei unseren Tests erreichten wir mit den U.S.-Robotics-Geräten in einem ge-

schlossenen Gebäude mit Wänden und vielen Störquellen (wie PCs, Drucker, Scanner etc.) problemlos eine Reichweite von 30 Metern. Das ist für eine Ad-hoc-Lösung eine erstklassige Leistung! Die von uns gemessene Datentransferrate beträgt auf einer Funkdistanz von zwei Metern ordentliche 604 KB/s.

Ob man mit dieser Leistung auch gut spielen kann? Ja, mit einem WLAN kann man genauso gut spielen wie mit einem Kabelnetzwerk. Wir erreichten über einen DSL-Anschluss von QSC (www.qsc.de) im Internet und Netzwerk Pingzeiten von unter 30 Millisekunden. Je niedriger dieser Wert, umso weniger Verzögerung erfahren Online-Spieler in 3D-Spielen. Die einzige Gefahr für Ego-Shooter-Fans mit Funknetzwerk besteht in der Reichweite. Je weiter zwei PCs voneinander entfernt sind, desto größer ist die Gefahr, dass die Verbindung instabil wird, da Hindernisse wie Mauern oder Decken die Signalqualität verschlechtern. Für ein kleines Heimnetzwerk aus zwei oder drei PCs sind die U.S.-Robotics-Funker für je 99 Euro eine günstige Lösung. Wenn Sie auf der Wohnzimmercouch gerne mit Ihrem Notebook surfen oder spielen wollen, dann empfehlen wir Ihnen das AP115W von Trust, denn es setzt statt auf einen USB-Adapter auf eine sogenannte PC-Card und bringt den Access Point zum Anschluss weiterer Geräte gleich mit. **BERND HOLTSMANN**



EINFACH In der Registerkarte „Configurations“ nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor, um die U.S.-Robotics-Funker betreiben zu können.

So geht's: IP-Adressen einrichten

Die Anleitungen einiger Funknetzwerke sind für Anfänger sehr schwer zu verstehen. Wir erklären Ihnen, wie Sie Ihr kabelloses PC-Netz funktionstüchtig machen.

1. Wechseln Sie in die Systemsteuerung von Windows. Hier wählen Sie den Punkt „Netzwerk“ (Windows 98) oder „Netzwerk- und Internetverbindungen“ (Windows XP).
2. Wählen Sie die Funknetzwerkverbindung aus, wählen Sie dann den Eintrag des TCP/IP-Protokolls und klicken Sie auf „Eigenschaften“. Bei der Eingabe der IP-Adresse müssen Sie eine Struktur beachten, damit es keine Probleme gibt. Eine IP-Adresse besteht aus vier Zahlengruppen, die durch Punkte getrennt werden. Diese Zahlen können Sie allerdings nicht einfach durch Würfel festlegen! Die maximale Zahl der Rechner ist auf 254 beschränkt. Verwenden Sie für den ersten PC beispielsweise die Nummer 192.168.0.1, für den zweiten 192.168.0.2 und so weiter. Beachten Sie, dass die ersten drei Zahlengruppen identisch sein müssen, die letzte muss für jeden Rechner anders sein.
3. Um die IP-Adresse nun einzutragen, wählen Sie „IP-Adresse“ aus. Aktivieren Sie „IP-Adresse festlegen“ und geben Sie in das Feld „IP-Adresse“ die Zahlen ein. Im Feld „Subnetz Maske“ setzen Sie immer die Nummer 255.255.255.0 ein. Alternativ können Sie das Feld auch freilassen, denn beim erforderlichen Neustart werden diese Zahlen automatisch hinzugefügt.

Funknetzwerke im Praxistest

Name:	11 Mbps Wlr. USB-Ad.	AP115W
		
Hersteller/Preis	U.S. Robotics/€ 99,-	Trust/€ 219,-
Info-Telefon	01805-671548	0800-0087878
Webseite	www.usrobotics.com	www.trust.com
Netzwerkadapter	USB	PC-Card
Kabellänge bei USB	1 Meter	–
Anzahl Antennen	Eine	Zwei am Access Point
Zubehör	Treiber-CD mit Tool	Netzteil, USB-Kabel, Beutel
Verarbeitung	Sehr gut	Gut
Verschlüsselung	128 Bit WEP	128 Bit WEP
Maximaler Datentransfer	604 KB/s	272 KB/s
Reichweite in Gebäuden	30 Meter	7 Meter
Ausstattung	2,8	2,3
Eigenschaften	1,4	1,9
Leistung	1,8	2,1
Preis/Leistung	Sehr gut	Sehr gut
Wertung	1,9	2,0
Kommentar:	Praktisches Funknetz für Spärfische	Günstiges Netzkabel Netzkabel für Notebooks



Logitech Z-680



Stolze 399 Euro verlangt Logitech für das Soundsystem mit Wohnzimmer-Lizenz. Das Z-680 ist erstklassig ausgerüstet und besitzt viel Power. Audiofans bekommen alles, was sie benötigen: So besitzt die Anlage einen integrierten Dolby-Digital- und DTS-Dekoder. Diese stecken in einer Steuerbox, an der sich auch die Anschlüsse befinden. Die Anlage kann entweder über drei analoge Eingänge (zum Beispiel über eine 5.1-Soundkarte) oder über optische und koaxiale digitale Schnittstellen (DVD-Player oder digitaler Ausgang einer Soundkarte) betrieben werden. Vorbildlich: Alle Kabel liegen der Anlage bei. Eine Infrarot-Fernbedienung überlässt Ihnen die Kontrolle über das Boxensystem. Leider ist das Display der Steuerbox schlecht lesbar, das war dann aber auch schon der einzige Kritikpunkt. 450 Watt Effektivleistung und ein gut ausbalancierter Klang machen das Z-680 zu einem kraftvollen und hochwertigen Soundsystem. BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL Z-680

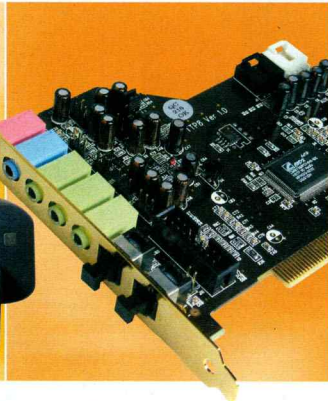
HERSTELLER Logitech
PREIS Ca. € 399,-
TEL. 089-894670

AUSSTATTUNG 1,2
EIGENSCHAFTEN 1,4
LEISTUNG 1,4

FAZIT: Weltklasse-Sound mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis

WERTUNG

1,4



Terratec Aureon 5.1 Fun

Terratec startet mit dieser Einsteiger-Soundkarte die neue Aureon-Reihe. Ausstattungstechnisch hält man sich etwas zurück. Neben der kompakten PCI-Steckkarte findet sich nur ein per Slotblech anschließbarer Gameport. Auf der beigelegten Treiber-CD finden Sie hingegen die Vollversion des Software-DVD-Players WinDVD 4.0. Hardwareseitig besitzt die Aureon 5.1 Fun zwei digitale optische Anschlüsse sowie drei analoge Ausgänge, an die Sie zum Beispiel Creatives EAX Advanced HD. Bei Unreal Tournament 2003 klang die Platine im Softwarebetrieb so wie mit der Option „Hardware+EAX“ – das dürfte nicht sein. Fans von Umgebungs-Sound sollten also die Finger von der Platine lassen. Eine Alternative zum Onboard-Sound (Stichwort: Nforce2) ist die Karte leider nicht. BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL AUREON 5.1 FUN

HERSTELLER Terratec
PREIS Ca. € 40,-
TEL. 02157-81790

AUSSTATTUNG 2,2
EIGENSCHAFTEN 2,6
LEISTUNG 2,3

FAZIT: Günstig, aber keine Alternative zu Onboard-Sound

WERTUNG

2,3



Videoseven L17M

Falche Bildschirme sind nichts für Spieler? Bis jetzt vielleicht. Denn mit dem L17M stellt Videoseven den ersten LCD-Monitor vor, der mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden auch für Spieler geeignet ist. Angeschlossen wird er über ein externes Netzteil und den üblichen analogen Monitoranschluss. Leider ist das Kabel fest eingebaut. Bei einem Wackelkontakt müssten Sie also das ganze Gerät umtauschen, statt nur ein Kabel. Die zwei eingebauten Mini-Boxen klingen grausam und dienen höchstens der Zierde. Statt der angegebenen Schaltgeschwindigkeit von 16 ms haben wir zwar nur 20 ms festgestellt, doch der Monitor überzeugte uns trotzdem. Selbst im actiongeladenen Ego-Shooter Unreal Tournament 2003 traten keine Schliereneffekte auf. Das Bild war kontrastreich, kristallklar und sehr hell. Für Büroanwendungen ist das Gerät aber nicht zu empfehlen, da sich die Helligkeit nur unzureichend herabregeln lässt. BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL L17M

HERSTELLER Videoseven
PREIS Ca. € 499,-
TEL. 0700-55533311

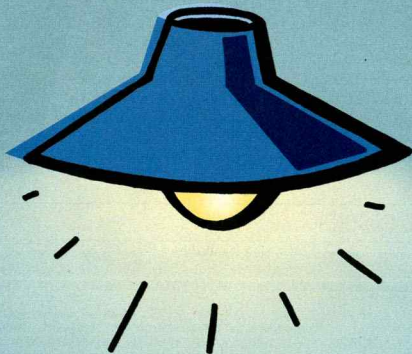
AUSSTATTUNG 2,3
EIGENSCHAFTEN 2,2
LEISTUNG 2,8

FAZIT: Super für 3D-Actionspiele, nicht fürs Büro

WERTUNG

2,0

Geht auch ohne...



... mit dem P3000 Wireless Pad
inklusive Docking Station und Zweitakku!



www.saitek.de

Spiel Dich frei. Saitek Controller.



R440 Force Feedback Wheel



Cyborg 3D Force



Optical Mouse Pro

Saitek

Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Sparsame Spieler greifen momentan zu den günstigsten DirectX-7-Grafikkartenbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460), Kyro-1/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder Matrox-G550-Platinen sind für Spieler nicht mehr zu empfehlen. Schneller, und nur etwas teuer ist die DirectX-8-Riege, bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro/9100, oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen Sie

bei vielen aktuellen 3D-Rollenspielen wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** oder dem Unterwasserspektakel **Aquanox 2** voll auf Ihre Kosten. Zu teuer und ohne Windows-98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Finger weg! Wer für die kommenden 3D-Ego-Shooter **Unreal 2** oder **Doom 3** gerüstet sein will, der investiert bis zu 480 Euro in eine Grafikkarte mit Radeon-9700-Chip oder eine der bald erscheinenden

neuen Geforce-FX-Grafikkarten, die ebenfalls DirectX 9 unterstützen. Damit Sie sich im Hardware-dschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir abhängig vom Hauptprozessor die besten dafür infrage kommenden Grafikkarten und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.



WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor MHz	Altium/Pentium III 500-800 MHz	Duron/Celeron 600-800 MHz	Altium/Pentium III 800-1100 MHz	Duron/Celeron 800-1300 MHz	Altium/Pentium III 1100-1400 MHz	Altium X 1400+ und schneller	Pentium 4 1400-2.533 MHz	Topmodel	Preis
Bis 100 Euro									
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Videologic Vivid/IX	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4MX4200-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/Ti Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				ATI Radeon 7500	Ca. € 80,-
Bis 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Asus V8200TS Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8100/Ti Pro	Ca. € 130,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			MSI GF4Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Geforce4 Ti-4200			✓	✓	✓	✓	✓	ATI Radeon 8500	Ca. € 280,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FX500LE	Ca. € 190,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Atlantis Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9500			✓	✓	✓			ATI Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓				
Über 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Parhelia-512					✓		✓	Albatron Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9500 Pro					✓		✓	Elsa Gladiac 9500 Pro	Ca. € 250,-
Radeon 9700					✓		✓	Hercules 3D Prophet 9700	Ca. € 380,-
Radeon 9700 Pro					✓		✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
GT Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tian	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 180,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
SP720072 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
GAMX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
GAMX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 120,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Radeon 9500	Sapphire	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	2,0

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,3
3DP Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,5
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,5
Maya II GV-9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,5
3DP Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,5
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 260,-	128 MB DDR-SDRAM	260/255 MHz (DDR)	1,5
SP720076	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	1,5
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
GT41600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 310,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Hz/Freq.	Wertung
LS02UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
Scan 1565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM003DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV220	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV270A	CTX	17" LCD	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9



LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Alipisch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitaltheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6



GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Santek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Santek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3



LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
RF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8



JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7



MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8



TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Touch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8



SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Ein-/Ausg.	Wertung
SB Audigy Platinum ex	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6Fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8



DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurufen sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX- Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteill auf 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTEIPP-PC

€ 1.175,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2100+	€ 109,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Alpha 8045 Standard	€ 65,-	www.listan.de	040-71001837
Mainboard	MSI K7N2-L	€ 120,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2 x 256 MB DDR PC333 CL2.5 Infineon	€ 192,-	www.snogad.de	02234-9661333
Grafikkarte	Sparkle SP7200 T2 Pure	€ 149,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortinnox.de	0800-3878566
Festplatte	IBM C35L080AAV07, 80 GB	€ 133,-	www.avotos.de	01805-606065
Gehäuse	Intertech 2011 BLACK 350W	€ 75,-	www.avotos.de	01805-606065



DER EINSTEIGER-PC

€ 861,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 1800+	€ 86,-	www.kmlelektronik.de	07159-943111
Kühler	Global WinTak 58	€ 33,-	www.frozen-silicon.de	0800-0276936
Mainboard	Albatron KX400+ Pro	€ 95,-	www.alternate.de	02234-9661333
RAM	256 MB DDR PC333 CL2.5 Samsung	€ 86,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Poewernage Radeon 9000LE 64 MB	€ 89,-	www.m-b-i.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Muse 5.1 DVD	€ 40,-	www.alternate.de	01805-905040
Festplatte	Maxtor Falcon A8060J, 80 GB	€ 105,-	www.fortinnox.de	0800-3878566
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-9131170



DER HIGH-END-PC

€ 3.334,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel Pentium 4/3,06 GHz*	€ 849,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 3	€ 260,-	www.pc-frost.de	09451-942156
Mainboard	Asus P4T533 (Kombipaket inklusive RAM)	€ 499,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	512 MB RDRAM PC1066 Samsung	€ 360,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9700 Pro 128 MB	€ 454,-	www.fortinnox.de	0800-3878566
Soundkarte	Sonnet Blastier Audigy 2	€ 129,-	www.snogad.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD200JB Caviar, 200 GB	€ 429,-	www.avotos.de	01805-606065
Gehäuse	Avance B031 Titan (ohne Netzteill)	€ 89,-	www.listan.de	040-73676860



PC-GAMES-DVD DEMOS

- Airstrike 3D
- Anno 1503
- Delta Force: Black Hawk Down
- Blitzkrieg
- Enigma Recruiting
- IGI 2: Covert Strike
- Mechwarrior 4: Mercenaries
- NASCAR 2003
- Reise nach Nordland
- Shadow of Memories
- Soldiers of Anarchy - neue Demo
- Splinter Cell - neue Demo
- T-Zwei

VIDEO-SHOW

- Aktuell
- Tropico 2: Pirate Cove
- Das PC-Games-Testcenter
- Vorschau
- Freelancer
- IGI 2: Covert Strike
- Vietcong
- Interaktiver Test
- C&C Generals
- Splinter Cell

Unreal 2: The Awakening
Test
Battlefield 1942: Road to Rome
Big Scale Racing
Highland Warriors
Silent Hill 2
Society - Trailer
Baphomets Fluch 2.5
Breed
Lionheart
No Man's Land
Rome - Total War
Unreal 2 - The Awakening
Yager

AKTUELLE PATCHES

America's Army v1.5 von v1.4 (e)
Anstoss 4 v1.03 (d)
Arctangent v1.04c (d)
Command & Conquer: Renegade v1.036c
Cyberhund - Die Weltraumjäger v1.05 (e)
Delta Force Land Warrior v1.00.42
Emergency v2.0 von v1.0 (d)
Empire Earth v2.0 (d)
Gothic v1.219 (d)
Haegemonia v1.04 (d)
Icewind Dale 2 v2.01 (d)
New World Order v1.3 (eu)
Platoon v1.11 (d)
Platoon v1.13 (int)
Reise nach Nordland v1.03 (d)
Simon the Sorcerer 1+2
The Sims Deluxe Patch #1 (eu)
The Thing v1.2 (eu)
UT 2003 v2166 (int)
Vietcong Multiplayer Demo Patch v0.97

TREIBER

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 02.5
Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 41.09
Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 02.5
Ati Catalyst Control Panel 02.5
SB Audigy DriverPack
Nvidia Detonator (TNT2 - GF) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 - GF) 41.09

SPECIALS & TOOLS:

- Acrobat
- Atuner 1.2.4.8
- Detonator Unlock
- DirectX 9
- DVD-Hülle
- Fraps 1.9b
- Refresh Rate Fix MKII 2.01 E
- Rivatuner 2.0 RC 12
- Wallpapers
- Win DVD (Trial-Version)

SCREENSHOT- GALERIEN

- C&C Generals
- CSI
- Devastation
- Downtown Race
- Enclave
- Freelancer
- Grom
- Highland Warriors
- IGI 2: Covert Strike
- Inquisition
- Knight Shift
- MB World Racing
- Metal Gear Solid: Substance
- ORB
- Raven Shield
- Shadow of Memories
- Silent Hill 2
- Soldner
- Will Rock
- X2

EXKLUSIV-DEMO | BLITZKRIEG



Eksklusiv bei PC Games können Sie sich anhand dieser exzellenten, umfangreichen Demoversion von den Qualitäten der Echtzeit-Hoffnung **Biltzkrig** überzeugen! In drei voll spielbaren Missionen kommandieren Sie nacheinander die Streitkräfte der Achsenmächte und der Alliierten im Zweiten Weltkrieg. Die Online-Hilfe erklärt Ihnen alles Wichtige zur Bedienung und den Aufgaben. Falls Sie mal einen Tipp überlesen haben, können Sie sich die Hinweise über das Dossier unten links erneut anzeigen lassen. Nicht nur für Fans von **Sudden Strike** ist dieser Kracher Pflicht!

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Hilfe
	Screenshot
	Quicksave
	Quickload
	Pause
	Angriff erzwingen
	Schussreichweite anzeigen
	Gruppen zusammenfassen
	Gruppen wählen
	Geschwindigkeit erhöhen
	Geschwindigkeit verringern

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 366, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	114 MB

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

F eindliche Streitkräfte haben ein Militärgebäude in Mogadischu angegriffen! Sie sollen helfen. Die Demo von **Black Hawk Down** enthält eine spielbare Mission und beginnt rasant: Sie schießen aus einem fliegenden Helikopter heraus auf die Feinde, die sich am Boden verschanzt haben. Sobald der Weg frei ist, setzt Sie der Hubschrauber im Feld ab. Jetzt gilt es, das Gebäude zu stürmen.

SPIELSTEUERUNG			
Taste	Aktion	(D)	Rechts ausweichen
(W)	Vorwärts	(F)	Kriechen
(A)	Links ausweichen	(D)	Nach links lehnen
(S)	Rückwärts	(F)	Nach rechts lehnen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 192 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	211 MB



TOP-DEMO | ANNO 1503

Besser spät als nie“ veröffentlicht Sunflowers die Demo zum Aufbau-Strategiespiel **Anno 1503**, in der Sie sich anhand von zwei Tutorial-Missionen und zwei Szenarien einen Eindruck von diesem Bestseller verschaffen können. Nachdem Anfang Dezember der offizielle Patch erschien, zeichneten wir das Spiel mit einer Spielspaßwertung von 89 Prozent sowie dem PC-Games-Award aus.

SPIELSTEUERUNG	Aktion	[F6]	Schiffe auswählen
Taste	Hilfindex aufrufen	[F7]	Wappen über Soldaten ein-/ausblenden
[Z] bis [X] (für)	Zielsuche (für)	[F8]	Bildschirm springt zum nächsten Scout
[bis]	Spielfeschwindigkeit	[F9]	Options-Menü
[bis]	Schnellladen	[F10]	Diplomatiestatus-Menü
	Schnellspeichern	[F11]	Bäumen?
	Karte nach rechts drehen	[F12]	Schiffliste
	Karte nach links drehen	[F13]	Schlachtliste
	Gebäude nach rechts drehen	[F14]	Schlachtereie
	Gebäude nach links drehen	[F15]	Bewertungstabellen aufrufen
	Zum letzten aktiven Objekt springen	[F16]	Hochscoretabelle aufrufen
	Zum letzten Ereignis springen	[F17]	
	Eigene Städte zyklisch auswählen	[F18]	
	Weitere Punkte hassen/senken (Schiff)	[F19]	
		[F20]	
		[F21]	
		[F22]	
		[F23]	
		[F24]	
		[F25]	
		[F26]	
		[F27]	
		[F28]	
		[F29]	
		[F30]	
		[F31]	
		[F32]	
		[F33]	
		[F34]	
		[F35]	
		[F36]	
		[F37]	
		[F38]	
		[F39]	
		[F40]	
		[F41]	
		[F42]	
		[F43]	
		[F44]	
		[F45]	
		[F46]	
		[F47]	
		[F48]	
		[F49]	
		[F50]	
		[F51]	
		[F52]	
		[F53]	
		[F54]	
		[F55]	
		[F56]	
		[F57]	
		[F58]	
		[F59]	
		[F60]	
		[F61]	
		[F62]	
		[F63]	
		[F64]	
		[F65]	
		[F66]	
		[F67]	
		[F68]	
		[F69]	
		[F70]	
		[F71]	
		[F72]	
		[F73]	
		[F74]	
		[F75]	
		[F76]	
		[F77]	
		[F78]	
		[F79]	
		[F80]	
		[F81]	
		[F82]	
		[F83]	
		[F84]	
		[F85]	
		[F86]	
		[F87]	
		[F88]	
		[F89]	
		[F90]	
		[F91]	
		[F92]	
		[F93]	
		[F94]	
		[F95]	
		[F96]	
		[F97]	
		[F98]	
		[F99]	
		[F100]	



ENIGMA RECRUITING

DVD

Enigma Recruiting ist eine Simulation, in der Sie die Seeschlachten eines alternativen Zweiter-Weltkrieg-Szenarios nachspielen. Allerdings mit folgender Ausgangssituation: Deutschland hat den Ersten Weltkrieg gewonnen. Das Spiel ist als Massive-Multiplayer-Spiel ausgelegt. In der Demo dürfen Sie sich anhand von zwei Einzelspielermissionen einen Eindruck vom Spiel verschaffen.

SPIELSTEUERUNG
Taste Aktion
F Auswahl/Geschützmodus: Feuern
G Geschützmodus: Zoomen
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.500, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 100 MB



T-ZWEI

DVD

Wer klassische Ballerspiele mag, liegt mit T-Zwei richtig: In dem Sidescroller ballern Sie sich durch immer neue Szenen unterschiedlichster Gegner – vom kleinen Alienschiff über Riesenskorpene bis hin zu großen Raumstationen. Auf Ihrer Reise sammeln Sie nebenbei Items für Expunkte und Upgrades ein. Der Level, den Sie in der Demo Probe spielen, stammt aus der „Feuer“-Welt der Vollversion.

SPIELSTEUERUNG
Taste Aktion
Pfeiltasten Fahrer durchschalten
N Nach oben/unten/links/rechts bewegen
M Primäre Waffenfunktion
S Sekundäre Waffenfunktion
Waffe umschalten
Smart Bomb
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500 MHz, 64 MB
Empfohlen: CPU 800 MHz, 128 MB
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 84,4 MB



NASCAR 2003

DVD

Die 2003er Version von Sieras Rennspielklassiker NASCAR glänzt mit neuer Fahrer-KI und überarbeiteten Grafiken; auch das Fahrmodell wurde verbessert. Die Demo-Version gibt Gelegenheit, sich auf den Strecken Michigan International Speedway und Talladega Superspeedway von den neuen Qualitäten der Simulation zu überzeugen. Mit allen Sessions eines Rennens und einem vollständigen Fahrerfeld bietet die Demo fast den kompletten Spielspaß der Vollversion.

SPIELSTEUERUNG
Die Konfiguration wird nach dem ersten Spielstart individuell festgelegt.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D, OpenGL
HD: 130 MB



TOP-DEMO | IGI 2: COVERT STRIKE

DVD

James Bond lässt grüßen! In unserer spielbaren Demoversion zum Taktik-Shooter IGI 2 – Covert Strike schlüpfen Sie in die Rolle des Geheimagenten David Jones. Ihre Aufgabe: Infiltrieren Sie ein feindliches Fabrikgelände. Passen Sie unbedingt auf, dass Sie keinen Alarm auslösen, sonst bekommen Sie es mit jeder Menge Soldaten zu tun. Nach etwa zehn Minuten haben größte Spieler den Probe-Level durchgezockt.

SPIELSTEUERUNG
Taste Aktion
N Nach vorne
Nach hinten
Nach links
Nach rechts
Springen
Ducken
Aktion
Taste Aktion
N Nachsichtgerät
V Vergrößern
K Verkleinern
Karte
O Operationsziele
F Feuer
Feuermodus ändern

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 232 MB



SOLDIERS OF ANARCHY - NEUE DEMO

DVD

Diese Demo des Commandos-ähnlichen 3D-Spiels begrüßt Sie mit den Worten „Willkommen zum Anfang von Ende“. Der Inhalt: In einem Tutorial lernen Sie mit zwei Soldaten zunächst die grundlegende Steuerung und den Umgang mit Waffen, Fahrzeugen und Spezialfertigkeiten. Anschließend führen Sie in einer Demo-Mission eine etwas größere Truppe in den Kampf gegen die „Slings“, eine Bande von Sklavenhändlern.

SPIELSTEUERUNG
Taste Aktion
F Einheiten auswählen
A Aktion ausführen
K Kontext-Menü aufrufen
B Blickwinkel verändern
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 100 MB



VIETCONG MULTIPLAYER

DVD & CD

Da ist doch was im Busch! Das werden Sie beim Zocken unserer Vietcong-Demo unweigerlich feststellen. Vorausgesetzt Sie verfügen über eine Internet-Verbindung. Denn allein geockt wird mit dieser Version nicht. Folgende Spielmodi dürfen Sie mit bis zu 32 Gleichgesinnten bestreiten: Deathmatch, Capture the Flag und Protect the Pilot. Und nicht vergessen: Nutzen Sie das Terrain zu Ihrem Vorteil!

SPIELSTEUERUNG
Taste Aktion
Pfeiltasten Fahrer durchschalten
N Nach oben bewegen
Nach unten bewegen
Nach links bewegen
N Nach rechts bewegen
M Primäre Waffenfunktion
S Sekundäre Waffenfunktion
Waffe umschalten
Smart Bomb
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.800 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 100 MB



TOP-10-DEMOS

PLATZ

- 1 Anno 1503
- 2 Blitzkrieg
- 3 Splinter Cell – neue Demo
- 4 IGI 2: Covert Strike
- 5 Delta Force: Black Hawk Down
- 6 NASCAR 2003
- 7 Mechwarrior 4: Mercenaries
- 8 Vietcong Multiplayer
- 9 Reise nach Nordland
- 10 Shadow of Memories

Tuning-Hardware zu gewinnen!

High-Speed für PC-Bastler: PC Games

verlost **Wasserkühlungs-Sets, Prozessorkühler, Lüfterkontrollen und kabellose Mäuse.**

In Zusammenarbeit mit den PC-Bastlerkönigen von Innovatek verlost PC Games unter allen Umfrage-Teilnehmern vier Wasserkühlungen, drei Funkmäuse, sieben Lüfterkontrollen und zehn Hochleistungs-Prozessorkühler im Wert von insgesamt 3.000 Euro. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Füllen Sie einfach den umseitigen Fragebogen aus und schicken Sie ihn rechtzeitig ein. Wir drücken Ihnen die Daumen!



4x Wasserkühlung innovaSET 5

je € 270,-

Wasserkühlung für den PC - das flüsterleise Kühlsystem war ursprünglich eine Herausforderung für jeden PC-Bastler. Bis jetzt - denn dieses Wasserkühlungs-Set für Sockel-A-Prozessoren (AMD Athlon-Serie, Duron) enthält alle Komponenten, die Sie für den Einbau brauchen: einen Prozessoraufsatz, einen Radiator, eine Pumpe, einen Ausgleichsbehälter sowie alle Schläuche, Zubehör und natürlich eine Einbauanleitung. Damit kann nun wirklich nichts mehr schief gehen.

10x Globalwin-CAK38-Kupferkühler

Der High-End-Kühler ist aus massivem Kupfer gefertigt und zählt zu den leistungsfähigsten CPU-Kühlern. Er besitzt einen Delta-Lüfter und ein Lüftergitter. Das Gewicht des Kühlers beträgt 510 Gramm. Bedingt durch die enorme Leistung des Lüfters und die hervorragende Kühlleistung ist der Geräuschpegel des Kühlers deutlich höher als bei normalen Fans. Ein Stromadapter zum Anschluss an das PC-Netzteil wird mitgeliefert.



je € 70,-

3x Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

Der Sensor unter dem Gehäuse im Metallic-Look tastet den Untergrund mit einer Geschwindigkeit von 6.000 Bildern pro Sekunde ab. Über eine USB-Empfängereinheit werden die Bewegungsdaten der Maus gleich an den PC weitergeleitet. Da auf bewegliche Teile verzichtet wurde, können Staub, Schmutz und Fett der Maus keinen Schaden zufügen. Das Scroll-Rad und die insgesamt fünf Maustasten ermöglichen ein effizientes und komfortables Arbeiten.



je € 70,-

10x innovatek Dämmmatten Professional Kit

Das innovatek Dämmmatten Professional Kit wurde speziell für die Verwendung in PC-Gehäusen zusammengestellt und reduziert sowohl hochfrequente Geräusche als auch Vibrationen sehr wirkungsvoll. Darüber hinaus ist es weder gesundheits-schädlich noch feuergefährlich. Das Set besteht aus vier Noppenschäum-Schwer-schichtmatten und drei Spezial-Weichschäum-Dämmmatten.



je € 30,-

5x Lüfterkontrolle innovaControl

Die innovaControl-Lüftersteuerung kann vier interne PC-Lüfter stufenlos und voneinander unabhängig regeln. Der Betriebszustand wird hierbei über eine blaue LED angezeigt. Jeder Kanal ist bis zu 12 Watt belastbar und der Controller verfügt an der Rückseite über Standard-Stromanschlüsse, um Gehäuselüfter und die Stromversorgung anzuschließen. innovaControl wird als Komplettgerät mit bedruckter Alu-Frontblende direkt in einen leeren 5,25"-Schacht eingebaut.



je € 70,-

2x Lüfterkontrolle innova-Fan-O-Matic

Dieses High-End-Gerät steuert bis zu vier Lüfter manuell oder wahlweise vollkommen automatisch und stufenlos. Weiterhin verfügt die Anlage über sechs Sensoren-Eingänge, an die Sie zum Beispiel Temperaturfühler anschließen können, und zwei Schaltausgänge. Mit den Knöpfen an der Aluminiumfront können Sie über das hintergrundbeleuchtete Display zahlreiche Informationen abfragen - wie zum Beispiel den aktuellen Lüfterstatus oder Sensorentemperaturen.



je € 180,-

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Innovatek und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Februar 2003.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 03/03
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?

- ☐ Bis 16 Jahre
☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre
☐ 30 bis 39 Jahre
☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?

- ☐ Schüler
☐ Auszubildender
☐ Student ☐ Angestellter
☐ Leitender Angestellter
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: _____

Vorname: _____

Anschrift: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Welche Version von PC Games haben Sie erworben?

- ☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

Beziehen Sie PC Games im Abonnement?

- ☐ Ja ☐ Nein
☐ Geplant

Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?

- ☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer
☐ Ja, meistens ☐ Schwankt
☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

Wie oft lesen Sie PC Games?

- ☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe
☐ Fast jede Ausgabe

Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?

- ☐ Gar keines ☐ Höchstens eines
☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (bitte nur eine Nennung)
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Schmuck-Poster ☐ Tastatur-Schablone
☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD
☐ Tipps&Tricks-Poster

Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:

- *Report: Spiele auf DVD
Vorschau: Topico 2
Vorschau: Freelancer
Vorschau: Vietcong
Vorschau: Praetorians
Test: Unreal 2
Test: C&C Generals
Test: Splinter Cell
Test: Impossible Creatures
Test: BF 1942: R2R
Test: Silent Hill 2
Tipps: Kurztipps
Tipps: Spiele-Tuning
Tipps: Kurztipps
Tipps: Spiele-Tuning
Tipps: Hardware-Hilfe
Hardware: Radeon-Tests
Hardware: GeForce-Tuning
Hardware: Funknetzwerke
Booklet: C&C Generals

- ☐ A: Spiel interessiert mich, Artikel aber (noch) nicht gelesen
☐ B: Spiel interessiert mich nicht/Artikel nur überfliegen
☐ 1: Sehr gut ☐ 2: Gut ☐ 3: Durchschnittlich
☐ 4: Geht so ☐ 5: Miserabel

Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Nennung)

- Keines der genannten
Black & White 2 ☐ C&C Generals
Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3
Counter-Strike: Condition Zero
Deus Ex 2 ☐ Die Siedler 5
Die Sims Online ☐ Doom 3
DTM Racer Driver ☐ Duke Nukem Forever
Far Cry ☐ Freelancer
GTA: Vice City ☐ Half-Life 2
Halo ☐ I.G.I. 2
Impossible Creatures
Indiana Jones and the Emperor's Tomb
Mercedes-Benz World Racing
Praetorians ☐ Quake 4
Rainbow Six ☐ Raven Shield
Republic ☐ S.T.A.L.K.E.R.
Sim City 4 ☐ Spellforce

- ☐ Splinter Cell ☐ Star Trek: Voyager – Elite Force 2
☐ Star Wars: Galaxies ☐ The Movies
☐ The Matrix ☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness
☐ Unreal 2 ☐ Vietcong
☐ World of Warcraft ☐ XIII

Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?

- Aktualität ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Bildqualität DVD-Videos ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Hardware ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Inhaltliche Qualität DVD-Videos ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Layout (Heftgestaltung) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Menüführung auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Preis-Leistungs-Verhältnis ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Qualität der Demos auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Aktualität der Demos auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Menge der Demos auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Tipps & Tricks ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Titelgestaltung ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Übersichtlichkeit ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Verständlichkeit ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
☐ 1: Sehr gut ☐ 2: Gut ☐ 3: Durchschnittlich ☐ 4: Miserabel

HARDWARE:

Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ AMD K6
☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)
☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP
☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium
☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium III
☐ Intel Pentium 4 ☐ Sonstige

Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht übertaktet)?

- Bei Athlon XP geben Sie bitte nicht den exakten Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1.800+).
☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz
☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz
☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz
☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz
☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM
☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM
☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM
☐ Mehr als 512 MB RAM

Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte untergebracht?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2
☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx V400 (Voodoo4/5)
☐ ATI Radeon 7500 ☐ ATI Radeon 8500
☐ ATI Radeon 9000 ☐ ATI Radeon 9000 Pro
☐ ATI Radeon 9700 ☐ ATI Radeon SDR/DDR
☐ Matrox G400/G400/G450/G550
☐ Nvidia GeForce2 GTS/Pro/Ti
☐ Nvidia GeForce2 MX/MX-400
☐ Nvidia GeForce2 MX-200 ☐ Nvidia GeForce2 Ultra
☐ Nvidia GeForce256 ☐ Nvidia GeForce3
☐ Nvidia GeForce3 Ti-200 ☐ Nvidia GeForce3 Ti-500
☐ Nvidia GeForce4 MX-420
☐ Nvidia GeForce4 MX-440/460
☐ Nvidia GeForce4 Ti-4200 ☐ Nvidia GeForce4 Ti-4400
☐ Nvidia GeForce4 Ti-4600
☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
☐ STM Kyro I/Kyro II ☐ Integrierte Grafik

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?

- ☐ Derzeit keines
☐ DVD-Laufwerke
☐ Grafikkarten
☐ Joysticks
☐ Mainboards
☐ Netzwerk
☐ Soundkarten/-systeme
☐ Etwas anderes
☐ Drucker
☐ Gamepads
☐ ISDN/DSL
☐ LCD-Bildschirme
☐ Monitore
☐ Prozessoren

Welche Konsolen besitzen Sie?

- Microsoft Xbox ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Nintendo Game Boy ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Nintendo Game Boy Advance ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Nintendo GameCube ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Sony PlayStation ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Sony PlayStation 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

- ☐ 1: Besitze ich ☐ 2: Anschaffung geplant
☐ 3: Kein Interesse

PC-Games-DVD und -CD:

Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen

- AirStrike 3D ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Arno 1503 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Blitzkrieg ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
DF: Black Hawk Down ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
IGI 2 - Singleplayer ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Mechwarrior 4: Mercenaries ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
NASCAR Racing 2003 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Raven Shield Multiplayer ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Reise nach Nordland ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Shadow of Memories ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Soldiers of Anarchy ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Splinter Cell (neue Demo) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
T-Zwei ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vietcong Multiplayer ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

- ☐ 1: Kein Interesse ☐ 2: Noch nicht ausprobiert
☐ 3: Demo funktioniert nicht ☐ 4: Gut ☐ 5: Durchschnittlich
☐ 6: Geht so ☐ 7: Miserabel

Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:

- Aktuell: Topico 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Aktuell: Far Cry ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Freelancer ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: IGI 2 - Covert Strike ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Vietcong ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: BF 1942: Road to Rome ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Big Scale Racing ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Highland Warriors ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Silent Hill 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: C&C Generals ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Splinter Cell ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Unreal 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

- ☐ 1: Kein Interesse ☐ 2: Noch nicht angesehen
☐ 3: Spitze! ☐ 4: Gut ☐ 5: Durchschnittlich
☐ 6: Geht so ☐ 7: Miserabel

Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?

- ☐ WinDVD ☐ PowerDVD
☐ Direct DVD ☐ MGI Soft DVD Max
☐ Vario DVD ☐ Andere; welche nicht

Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?

- ☐ Kaufe die CD-Ausgabe
☐ Am PC (Software-DVD-Player)
☐ TV-Gerät + DVD-Player
☐ TV-Gerät + Spielkonsole

Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?

- ☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen
☐ Noch nicht ☐ Nein, habe diesmal keinen installiert

Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?

- ☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder
☐ Nein, nie

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der Adward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: _____

Insent: _____

Seite: _____

Exklusiv nur im Abo!



Holen Sie sich jetzt den großen
PC-Games-Manager-Guide zu
EA Sports Fußballmanager 2003
plus 3 Ausgaben PC Games für
nur € 9,90 im Miniabo.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC Games und weiterer
COMPUTEC-Magazine.



Vertragsanmerkung: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stöckelsdorf oder computec.abo@pcg.de ist fiktivwährend.

Der PC-Games-Manager-Guide ermöglicht bislang geheime Einblicke hinter die Kulissen des neuen EA Sports Fußballmanagers 2003.

Er enthält alles über Spielerentwicklung und Jugendförderung, Spielergespräche und Halbzeitsprachen, die neuen Spieler- und Mannschaftswerte, perfektes Training mit wenig

Aufwand, die optimalen Transferstrategien, das Erstellen von Stadien mit allen Schikanen, versteckten Features und das Einbinden eigener Grafiken in das Spiel. Außerdem sind viele weitere Tipps & Tricks zu allen Spielbereichen und zum Umgang mit dem neuen Textmodus-Editor (exklusiv auf der PC Games-CD/DVD) enthalten.

- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!
- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo) + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Wertes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002164)

(Die Lieferung erfolgt nur solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



R. Rossis

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN RAINER ROSSHIRT



Nachdem keine Steine mehr durch mein Fenster fliegen, ist es wohl an der Zeit, unseren Kurs in Völkerkunde weiter zu vertiefen.

Nachdem mein letztes Vorwort, in welchem ich versuchte, uns unsere türkischen Mitbürger ein wenig näher zu bringen, so gut angekommen ist und keine Steine mehr durch mein Fenster fliegen, will ich die kleine Völkerkunde etwas weiter vertiefen. Im Rahmen der Völkerverständigung und eines geeinten Europas eine überaus löbliche und wichtige Aktion. Den Türken optisch nicht unähnlich sind die Spanier. Allerdings sind diese oft ein wenig zu klein geraten. Ihr Hochsprungrekord soll angeblich bei 1,24 Meter liegen. Was ich persönlich jedoch immer wieder höchst erstaunlich finde, ist die Anzahl der Spanier. Die Summe variiert zwischen 40 Millionen und drei. Die erste Summe erhält man, wenn man schlicht alle Leute zählt, die irgendwo in Spanien leben. Fragt man aber in Spanien auf der Straßenseite Menschen, die durch den Schnurbart klar als Spanier zu erkennen sind: „Sind Sie Spanier?“, findet man wirklich höchstens drei. Den spanischen König, den Premier und seinen Schnurbart. Man findet Basken, Andalusier oder Katalanen. Man sollte diese Frage auch sehr vorsichtig stellen. Der Andalusier wird lediglich finster gucken und nie wieder ein Wort mit Ihnen wechseln, während Ihnen der Katalane schon wutschnaubend Ohreigen droht. Der Basken wird Ihnen vielleicht stumm sein Auto vor die Haustüre stellen. Aber es sind ja angeblich nicht alle baskischen Autos serienmäßig mit Autobomben ausgestattet.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Aufgeweicht

Hi Leute, zuerst möchte ich einmal sagen, dass ich seit Jahren ein treuer Leser der PC Games bin, aber wie immer um diese Jahreszeit musste ich einmal mehr feststellen, dass es während der in unseren Breiten doch sehr kalten und vor allem nassen Herbst- und Wintermonate häufig vorkommt, dass die PC Games teilweise recht durchnässt im Briefkasten liegt. Wie Sie sich denken können, macht das Lesen nicht mehr ganz so viel Freude, wenn man erst die zusammengeklebten Seiten voneinander trennen muss. Ich weiß nicht, ob diese Thematik schon einmal von einem anderen Leser angesprochen wurde, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass es nicht nur mir so geht. Vielleicht könnte man das Magazin noch zusätzlich in Folie einschweißen oder Ähnliches, damit dem hundertprozentigen Lesevergnügen nichts mehr im Wege steht!

SO LONG: MATTHIAS WIESENFARTH

Klingt auf den ersten Blick logisch. Leider nur auf den ersten. Bewohner von Mietshäusern, in welchem sich die Briefkästen im Inneren befinden, gähnen jetzt eh schon vernehmlich. Laut Statistik gibt es in Deutschland durchschnittlich 170 Regentage pro Jahr. Da aber die PC Games nicht jeden Tag geliefert wird, können wir annehmen, dass sie voraussichtlich zwei bis drei Mal pro Jahr bei Regen ankommt. Mindestens neun Ausgaben müssten dich, statistisch gesehen, knochentrocken erreichen. Ganz abgesehen von den höheren Kosten für diese – zu 75 Prozent unnötige – Maßnahme, sollte es doch unser aller Ziel sein, Plastikmüll möglichst zu vermeiden, was mit einer geschickteren Aufstellung des Briefkastens problemlos möglich wäre. Ich selbst besitze übrigens ein relativ trockenes Modell, das ausgesprochen preiswert im Baumarkt erstanden wurde. Wer das Geld für eine Villa mit ausgedehnten Vorgärten hat, sollte sich doch auch einen vernünftigen Briefkasten leisten können.

Strg-V

Hallo! Ich weiß zwar nicht, ob ich die richtige E-Mail-Adresse habe, aber ich hätte da mal eine Frage: Woher kommt das Tastaturkürzel Strg + V für Einfügen? Wie ist Microsoft gerade auf V gekommen? C für copy ist klar, aber V? Antworte bitte.

DANKE: HIGH

Ob du die richtige E-Mail Adresse hast, kann ich dir auch nicht sagen. Sind denn schon mal Mails bei dir angekommen? Doch lassen wir die Spitzfindigkeiten und widmen uns deinem gravierenden Problem. Das „V“ steht in diesem Fall für „Vomit“, dem englischen Wort für Erbrechen. Das Kürzel wurde gewählt, weil man damit bis zum Erbrechen Gespöck wieder und wieder an das Tageslicht zerren

kann. Man könnte allerdings auch vorschnell folgern, dass das „V“ ausschließlich aus ergonomischen Gründen gewählt wurde, weil das „P“ (für „paste“, was irgendwie auch logisch wäre) nur unter Zuhilfenahme der rechten Hand, die der Windows-User jedoch für seine Maus oder seine Nase braucht, zu erreichen ist. Schön, dass es noch Menschen wie dich gibt, bei denen Windows ausschließlich derartige Fragen aufwirft.

Sauger

Bitte hilf mir weiter, ich bin über Nacht ein Vampir geworden. Wie kann ich diesen Fluch oder was immer loswerden?

EMANUEL RINNE

Hast du mich jetzt aber erschreckt. Zuerst dachte ich, du hättest einen Job beim Finanzamt angenommen. Aber die Sauger dort sind noch schrecklicher. Vampire wollen ja nur mein Blut! Zum Glück hast du in deiner Mail einen Betreff angegeben und ich konnte, nachdem ich mich halbwegs vom Schreck erholt hatte, dort lesen, dass du dich auf **Morrowind** beziehst. Ich habe dunkel in Erinnerung, dass man in diesem Fall ein Buch braucht – habe aber vergessen, wo man es erhält. Ist ja eine Weile her. Für diese und andere existenzielle Fragen haben wir die E-Mail-Adresse hilfe@pcgames.de eingerichtet, wo euch von unseren Tipps-Fachleuten professionell geholfen werden kann. Es sei denn, ihr arbeitet bereits beim Finanzamt.

Eine Nummer für Chris

Ich habe mir von einem Freund ein PC-Spiel ausgeliehen und als ich es installieren wollte, sollte ich die Seriennummer eingeben – nur war die nir-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC-Games-Leser des Monats

Am 4. Januar dieses Jahres rückte ein Stoßtrupp von I.K.E.A. (Internationales Komitee eigensinniger Abonnenten) bis an die Verlagsgrenzen vor. Die Sicherheitsmaßnahmen funktionierten bestens und die Invasion konnte gestoppt werden. Die Ereignisse eskalierten daraufhin in einer A.S.B.-Benefit-Veranstaltung (Alkohol, Sex, Blau-licht). Gerüchten zufolge konnte das erschreckend gut organisierte Rudel sogar zeitweise einen gewissen Rainer R. in seine Gewalt bringen. Die Geisel befindet sich inzwischen auf freiem Fuß.



gends auf der Verpackung. Mein Freund sagt, dass die Nummer vielleicht auf der Folie stand, als er das Spiel gekauft hat, und diese hat er natürlich nicht mehr. Könnt ihr mir sagen, wie ich es trotzdem installieren kann?

CHRIS, DER PROFIKILLER

Ich höre immer wieder, dass Seriennummern auf die Folie der Umverpackung gedruckt werden. Ist ja auch der sicherste Ort dafür. Sie ins Handbuch oder auf die Verpackung der CD zu drucken, wäre viel zu umständlich. Drum druckt man sie eben gerne auf Folien, winzig kleine Zettelchen oder verschluckbare Kleinteile. Selbstverständlich sind wir auch jederzeit bereit, euch bei derartigen Unterfangen behilflich zu sein, weil wir ja nichts Besseres zu tun haben und niemals auf die Idee kämen, dass hier jemand eine illegale Kopie anfertigen will und zu doof dafür ist. Für deine Argumentation bekommst du jedoch böse Abzüge in der B-Note, weil deine Ausrede erschreckend unoriginiell ist. Zudem glaube ich, deinen Ausführungen entnehmen zu können, dass du noch nie ein Original in Händen gehalten hast. Guck dir bei Gelegenheit mal so etwas an, das bildet! Falls du nicht wissen solltest, wo es so etwas gibt – man erhält es in so genannten Softwareläden! Wenn es schon unglaublich würdig ist, könnte es ja wenigstens unterhaltsam sein. An dieser Stelle geht mein Dank an „Royokaa“, der mir glaubhaft versicherte, dass der Aufkleber mit der Seriennummer sich zwar an Ort und Stelle befindet, aber durch den Befall eines bösen, hinterlistigen Schimmelpilzes unleserlich wurde.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Januar?



TSCHAKA! Markus Wilding von Take 2 (Mafia) wird von Thomas Borovskis (PC Games Online) angefeuert.

Mit einer witzigen Anspielung auf einen Werbespot-Klassiker für Smirnoff-Wodka hat sich Benjamin Stein aus Ettringen das große Spielepaket gesichert. Wenn Sie Jenny Elvers einen originellen Spruch in den Mund legen, haben Sie ebenfalls die Chance auf Ruhm, Ehre und Post von PC Games!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pogames.de

Teilnahmeschluss: 17. Februar 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

JENNY FROM THE BLOCK

Dank beachtlicher Körbchengröße haben Kartoffeln, Pilze und Spiele genügend Platz bei Anno-1503-Werbemaid Jenny Elvers.





ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossis

Leser fragen - PC Games antwortet

Qual der Wahl

Wie man ja weiß, sind PC-Spielezeitschriften dazu da, um einem bei einer Kaufentscheidung zu helfen. Doch wie soll man sich entscheiden, wenn jede Zeitschrift etwas anderes schreibt? Das typische Beispiel: **Sim City 4!** Laut PC Games sehr schwierig und suchgefährdend. Eine andere Zeitschrift schreibt, es sei sehr einfach und auf die Dauer langweilig. Wem soll man als Spieler denn nun glauben? Ich wollte mir **Sim City 4** kaufen, bin mir inzwischen aber nicht mehr so sicher.

ADRIAN SPRING, PER E-MAIL

Sim City 4 wird in der Tat sehr knifflig, wenn man mehr als nur ein paar tausend Einwohner in seiner Stadt hat. Natürlich kann man Kredite aufnehmen, doch die horrenden Zinsen treiben den geplagten Bürgermeister rasch in den Ruin. Der Kauf von **Sim City 4** lohnt sich, wenn Sie bereits die vorherigen Folgen mochten und einen leistungsstarken PC Ihr Eigen nennen (beachten Sie dazu das Testcenter). Erste Reaktionen von **Sim City 4**-Käufern bestätigen das PC-Games-Votum.

Gothic 2

Gibt es ein Lösungsbuch zu **Gothic 2**?

ANONYM, PER E-MAIL

Wir haben uns bei Hersteller Jowood erkundigt. „Aufgrund des engen Zeitfensters und der schieren Größe des Spiels hätte man keinen zeitgleichen Release von einem qualitativ hochwertigen Buch und dem Spiel garantieren können.“ Tipp für PC-Games-Leser: Auf www.pcgames.de können Sie die Komplettlösung mit umfangreichem Kartenmaterial kostenlos herunterladen. Oder lassen Sie sich die Lösung einfach zufaxen (siehe Seite 129).

Runaway

In dem Intro von **Runaway** sieht man kurz das World Trade Center. Warum wurde es nicht rausgenommen? Und gibt es für Adventures Updates?

STEFFEN HÖHN

Pressesprecher Carsten Fichtelmann von dtp in Hamburg weiß mehr: „Die Abenteuergeschichte, die **Runaway** erzählt, spielt im Jahre 1998 – damals standen die WTC-Türme noch

und deshalb sind sie auch im Spiel. Im Intro haben wir aber auch Rücksicht darauf genommen, was am 11. September 2001 passiert ist. Daher unterscheidet sich die deutsche von der spanischen Version insofern, dass bei den Credits am Anfang des Spiels die Türme überdeckt sind. Im Übrigen ist **Runaway** (siehe Abspann) den Opfern des 11. Septembers gewidmet. Zum Thema Update: In der Tat arbeiten wir gerade an so einer Art Update. Mit diesem Update (kein Patch) wollen wir die Qualität des Spiels weiter verbessern. Es ist vorgesehen, mit hohem technischen Aufwand die Lippen-Synchronität und die Zwischenszenen deutlich zu verbessern. Dadurch möchten wir die Atmosphäre und Spielqualität nochmals erhöhen.“

Auf dem Titelblatt der Ausgabe 01/03 ist eine „Weihnachtsfrau“ zu sehen ... habt ihr da vielleicht Gina Timins aus **Runaway** gemerkt?

ANONYM, PER E-MAIL

Gut beobachtet. Der deutsche Publisher hat das Motiv exklusiv für die Weihnachtsausgabe von PC Games modellieren lassen.

Blizzard

Ich bin von Blizzard richtig enttäuscht. Seit **Warcraft** habe ich stets jedes Spiel und Expansion-Set gekauft und jetzt muss ich feststellen, dass **Blizzard** zwei Spiele produziert, mit denen viele treue Fans einfach nichts anfangen können: **World of Warcraft**, weil es nur ein Online-Spiel ist, und **Starcraft**: Ghost, weil es nur für Konsolen gemacht wird. Besonders Letzteres ärgert mich gewaltig, weil genau die Spieler, die dazu beigetragen haben, dass **Blizzard** so erfolgreich ist – nämlich PC-Spieler –, jetzt vernachlässigt werden. Ich hoffe, dass **Blizzard** sich entschließt, **Ghost** auch für den PC zu veröffentlichen. Wie stehen eurer Meinung nach die Chancen?

MARTIN MEYER, PER E-MAIL

Keine Bange: **Blizzard** vernachlässigt den PC keinesfalls. Neben einem **Warcraft 3**-Add-on und **World of Warcraft** ist auch mit **Diablo** und **Starcraft** Fortsetzungen in der Reihe (wenn auch nicht mehr in diesem Jahr). Natürlich wird **Starcraft: Ghost** zunächst als reines Konsolen-Spiel konzipiert. Wir sind aber sicher, dass es von **Ghost** – äh-

lich wie schon bei **Silent Hill**, **GTA**, **Halo** und vielen anderen Titeln – eine PC-Ausgabe mit höherer Auflösung und präziserer Steuerung geben wird.

FIFA regiert

Also erst mal ein Riesenlob an PC Games – ich hab zu Weihnachten ein Abo geschenkt bekommen. Ich finde die Rubrik „Fußballspiele“ im Einkaufsführer überflüssig, da sich nur **FIFA**-Spiele darin befinden und **FIFA 2001** zum Beispiel nie **FIFA 2002** überholen wird. Daher kann man sich den derzeitigen Stand sowieso denken.

FELIX HLATKY, PER E-MAIL

Weil sich Fußballsimulationen bei unseren Lesern so großer Beliebtheit erfreuen (allein **FIFA 2003** hat sich bereits mehr als 100.000 Mal verkauft), gönnen wir diesem Genre eine eigene Top-5-Liste. Der Einkaufsführer nennt ja nicht nur die besten Titel eines Genres, sondern liefert auch viele, oft gewünschte Infos: In welcher Ausgabe finde ich den Test? Wer ist der Hersteller? Was kostet das Spiel? Und: Warum sollte ein **FIFA 2004** nicht auch mal schlechter abschneiden als **FIFA 2003**? Einen Automatismus gibt es nicht – nicht wenige Spiele gehen schlechter als ihre direkten Vorgänger abgeschrieben (Beispiele: **Tomb Raider 4**, **Alarmstufe Rot 2**, **Anno 4**, **Anno 1503** und viele mehr).

Sonderhefte

Ich kann eure Sonderhefte nicht im Handel finden. Warum kündigt ihr die immer an und sie erscheinen nicht?

GERHARD WEILER, KORSCHENBROICH

Wenn wir im Heft auf Sonderhefte hinweisen, sind die Magazine bereits im Handel erhältlich. Da von Sonderheften deutlich weniger Exemplare gedruckt werden als von regelmäßig erscheinenden Heften wie PC Games, wird nicht jeder einzelne Zeitschriftenhändler damit beliefert. Die besten Chancen haben Sie bei Bahnhofsbuchhändlern, an Flughäfen, in großen Buchhandlungen oder bei gut sortierten Zeitschriftenhändlern in Kaufhäusern. Noch einfacher: Der Händler Ihres Vertrauens kann jedes aktuelle PC-Games-Sonderheft ganz schnell bei seinem Großhändler für Sie bestellen.

Wahnsinn

Hallo Rossi! Ich lese eure Zeitung schon seit der ersten Stunde und bis jetzt gab es aus meiner Sicht nie etwas zu meckern. Aber muss ich mir Sorgen machen, ob ich in Zukunft noch einigermaßen anspruchsvolle Spiele spielen kann, wenn die von euch empfohlenen Voraussetzungen unter anderem für ein Spiel wie **Herr der Ringe: Die Gefährten** (PCG 01/03, Seite 214) stolze 62564 MB RAM sind? Ich war heute bei dem für mich zuständigen Schrauber, um meinen Rechner für dieses Spiel optimieren zu lassen. Seitdem sitze ich in einer hinten zugebundenen Jacke in einem vergitterten Raum, die Wände mit Gummi ausgelegt, und schreibe diese Zeilen mit dem großen Zeh. Rossi!!!!? Solltet ihr euch geirrt haben, bitte klärt diesen Irrtum auf und holt mich hier raus.

GOLDY

Ich sitze gerade hier, tippe die Antwort auf deine Mail in meinen veralteten P7 und frage mich, wie ich deine Zeilen wohl verstehen soll. Sollte es etwa noch Rechner mit weniger als 6.000 MB RAM geben? Nein – Unfug. Ich gratuliere dir, du bist diesmal der glückliche Gewinner, der den Schreibfehler gefunden hat, den wir extra für euch einmal in jedem Heft verstecken. Obwohl es sich diesmal wirklich um Haarspalterei handelt, da sich der betreffende Redakteur lediglich um 10 MB verhalten hat – sechs am Anfang und vier am Ende. Ohne Mehrpreis werden wir dir also künftig deine PC Games zusammen mit einem Bausatz für einen Taschenrechner in die Gummizelle liefern lassen.

Wie geleicht

Ich habe mir die neue PC Games zugeleckt und ich kann mit der CD nichts anfangen, weil sie mein PC nicht einmal lesen kann. Woran liegt das? Antwortet schnell!!!

ROBERT KRISCH

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Wenn Sie sich die CD auch zugeleckt haben, wundert es mich nicht, dass nichts funktioniert. Ich empfehle in diesem Fall eine Reinigung mit klarem Wasser und schonendes Abtrocknen mit einem weichen Lappen. Gegen das zugeleckte Heft habe ich leider keinen Rat. Den schlechten Geschmack jedoch bekommen Sie mit handelsüblichen Pfefferminzdrops in den Griff. Da Sie von der CD im Singular sprachen, beschleicht mich ein ganz anderer Verdacht; wenn Sie nicht gerade daran herumlecken (ja, ich reite ein wenig arg darauf herum, aber der Gag ist auch zu schön): Sehen Sie doch einmal nach, ob die Aufschrift noch halbwegs lesbar ist und sich nicht irgendwo das Wort „DVD“ befindet. Es gibt unsere Zeitschrift nämlich mit einer DVD sowie mit CDs (bitte jetzt den Plural beachten). Die DVD setzt natürlich ein DVD-Laufwerk voraus und unterscheidet sich auch im Geschmack erheblich von der CD! Ich habe jetzt für diese Antwort 107 Sekunden benötigt. War das schnell genug?

Klar, machen wir gerne. Unser Webdesigner und unsere Programmierer werden sich freuen, dass du es so gut findest und es verwenden möchtest. Hast du dir schon Gedanken über den Inhalt deiner Homepage gemacht oder sollen wir dir auch noch ein paar Redakteure vorbeischieken, um sie zu fühlen? Wieder mal einer, der nur bis 20 zählen kann, wenn er Sandalen trägt.

Finger

Servus, Rainer!

Als ich die letzte PC Games aus dem Briefkasten fischte und Seite 20 aufschlug, um mich mit den letzten Neuigkeiten zur **Anstoß 4-Misere** zu versorgen, blieben meine Augen am dortigen Bild hängen. Und was musste ich mit Erstaunen feststellen? Der Schiri hat an seiner rechten Hand sechs Finger. Nach mehrmaligem Nachzählen an meiner Hand stellte ich erschrocken fest, dass mir die Natur nur fünf Finger an jeder Hand gegeben hat. Dabei wären sechs Finger so viel praktischer. In jedem Ego-Shooter den ersten Platz! Als ich mich mit meiner Bitte, mir einen sechsten Finger anzuhängen, an meinen Hausarzt wandte, sah mich dieser nur sonderbar an und verschrieb mir irgendwelche Tabletten, von denen ich vier Tage im Tiefschlaf lag. Nun ist meine Frage an dich: Wieso hat ein Schiri in **Anstoß 4** einen Finger mehr? Oder handelt es sich bei besagtem Bild um einen versteckten Druckfehler und ich habe jetzt spontan 20 PC-Spiele bei dir gewonnen? Wenn ja, nehme ich den Preis natürlich dankend entgegen. Grüße nach Firth.

MATTHIAS

Homepage

Hi, könntet ihr mir mal das Design von eurer Homepage schicken, da ich es cool find und für meine FB gebrauchen könnte.

GRUSS: MICHI

Da wir nur einen einzigen Druckfehler pro Ausgabe verstecken, hast du leider nichts gewonnen. Ich habe nachgezählt – du hast Recht! Dennoch kein Gewinn, da dies nicht von uns verbo... äh ... versteckt wurde. Sollte dir dieser unverzeihliche Fehler so sehr zu schaffen machen, dass das Spiel für dich unspielbar wird, kann ich dir nur raten, auf den Fünf-Finger-Patch zu warten, der am 29.02.2003 erscheinen soll.

TIKWA
SECRET

UNREAL 2

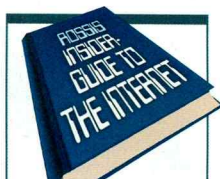


supported by GIGA.DE



Wird präsentiert von
ASICS
Der Maßstab für
Recht & Ordnung
www.asics-produkte.de

WWW.SPACERAT.DE



HTTP://FOTOSBLOCK.DE/INDEX.PHP

Tetris ist zweifellos das bekannteste Spiel der Welt und immer wieder für eine Runde gut. Hier könnt ihr es online gegen menschliche Gegner spielen. Hat zwar einen anderen Namen, aber Namen sind eh Schall und Rauch. Kosten fallen keine weiteren an und seinen Namen online in die Highscore-Liste setzen zu können, hat was!



HTTP://WWW.AMMENMAERCHEN.DE

Stimmt es jetzt eigentlich, dass Männer ein größeres Gehirn als Frauen haben und somit intelligenter sind? Diese Seite räumt auf mit diesen – und anderen – Ammenmärchen. Nett aufgemacht, übersichtlich nach Themen sortiert und ausgesprochen unterhaltsam.



HTTP://WWW.KRONE.AT/INDEX.PHP?HTTP://WWW2.KRONE.AT/SENDUNG/S/STEL/THUMBNAILS_DUMME_GESATZE_01.HTML

Ihr seid der Meinung, die Sache mit dem Dosenpfand wurde vorschnell eingeführt und nicht richtig durchgedacht? Wie daneben der Gesetzgeber wirklich liegen kann, wenn er sich Mühe gibt, erfahrt ihr auf dieser Seite. Zum Glück ist Deutschland dort nicht allzu oft vertreten.



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTED MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Macke-Str. 77
D-90672 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chfredaktion:
chfredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbrief@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?

Sie möchten einen Kommentar loswerden? Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann db@pcgames.de
Dirk Gooding dg@pcgames.de
Petra Maueröder pm@pcgames.de
Christian Müller cm@pcgames.de
Rüdiger Reider rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg js@pcgames.de
Harald Wagner hw@pcgames.de
Thomas Weiß tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rossitz:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
- Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämissionen informieren?
- Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
- Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
- Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
- Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: <http://abo.pcgames.de/>
E-Mail: computer.abo@pvg.de
Postadresse:
Postfach 1129, 23612 Stöckelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700
Per Fax: 0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich werden sich bitte an:
E-Mail: bgenservice@service.at
Postadresse:
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch: 0451-882-882
Per Fax: 06246-882-577

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Videos, Demos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs

Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de - dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettierungen zu älteren Titeln sowie Kurztips erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik „Spiele/Tipps & Tricks“)

Fragen zu Komplettierungen, Kurztips, Cheats etc.:

hilf@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft“ ab.

Selbst erarbeitete Kurztips schicken Sie bitte an:

E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar - bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiel-Webseiten Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):

ccadmin@computer.de
webmaster@pcgames.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:

ansprechpartner@online-redaktion.de
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT

COMPUTED MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Macke-Str. 77,
90672 Fürth

Chfredaktion (V.i.S.d.P.)

Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion

David Bergmann, Dirk Gooding,
Rüdiger Reider, Justin Stolzenberg,
Harald Wagner, Thomas Weiß

CD-/DVD-Redaktion

Jürgen Meizer (Hg.), Thomas
Dowiczak, Jasmin Sen, Alexander
Wassnerfor

Tipps&Tricks-Redaktion

Florian Westphale (Hg.), Ansgar
Stelzer, Stefan Weiß, Ralph Wolke

Hardware-Redaktion

Bernd Helmreich, Sascha Pilling
www.pcgames.de

Projektionist & Konzeptions:

Thomas Borokowski (Hg.),
Manus Kroll

Programmierung:

Marc Poltschek,
Stefan Ziegler, René Behme

Webdesign:

Tony von Biedendfeld

Textchef:

Michael Ploog
Stefan Weiss

Lektorat:

Birgit Bauer, Claudia
Bis, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Art Director:

Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola
Giese, Florian Hainisch, Paul Klögel,
Gisela Müller, René Wierberg

Tiefgestaltung:

Andreas Schulz
Bildbearbeitung: Albert Kusch

VERSTAND:

Christian Gelpert (Vorstand),
Nils Herrmann, André Menne

Manuskripte und Programme: Mit
Einverständnis von Manuskripten
reicht der Art der Verfasser die Zu-
stimmung zur Veröffentlichung in
den von der Verlagsgruppe heraus-
gegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games ver-
öffentlichten Beiträge bzw. Daten-
träger sind urheberrechtlich ge-
schützt. Jegliche Reproduktion
ohne schriftliche Genehmigung der
Verlagsgruppe ist strafbar. Die Be-
nutzung und Installation der Daten-
träger erfolgt auf eigene Gefahr.
Der Verlag übernimmt für Fehler,
die durch die Benutzung der auf den
Datenträgern enthaltenen Pro-
gramme entstehen, keine Haftung.
Die Programme stellen keine Ent-
wicklung des Verlags dar, sondern
sind Eigentum des Herstellers. Für
den Inhalt der Programme sind die Au-
toren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTED MEDIA SERVICES
GmbH
Dr.-Macke-Str. 77, 90672 Fürth
Telefon: +49 911 2872-341
Fax: +49 911 2872-241
E-Mail: jasmn.zemsch@computer.de

Anzeigenleitung:

Thomas Ziemat
E-Mail: thomas.ziemat@computer.de

Anzeigenbearbeitung:

Ilja Wilk (v. l. s. d. p.)
Fax: +49 911 2872-241
E-Mail: ilja.wilk@computer.de

Anzeigenproduktion:

Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopf@computer.de

Anzeigenverkauf:

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computer.de

Datenübertragung:

ISDN PC:
Telefon: +49 911 2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 911 2872-260

Es gelten die Medatanten Nr. 16
vom 01.10.2002

COMPUTED MEDIA AG ist verant-
wortlich für die inhaltliche Richtigkeit
der Anzeigen und übernimmt kei-
nen Verantwortung für in Anzeigen
dargestellte Produkte und Dienst-
leistungen. Die Veröffentlichung von
Anzeigen setzt die Billigung der
angebotenen Produkte und Service-
leistungen durch COMPUTED MEDIA
AG voraus. Sie beschreiben zu ei-
nem eigenen Angebotskatalog, sei-
nen Produkten oder Dienstleistun-
gen haben, möchten wir Sie bitten,
uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Ma-
gazines inkl. der Ausgabe und der
Seitennummer, in der die Anzeige
erschienen ist, an: COMPUTED ME-
DIA SERVICES GmbH, Anzeile-Ver-
trag, Anschrift siehe links.

VERLAG

Computer Media AG
Dr.-Macke-Str. 77, 90672 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus Peter Ritter
Produktionsleitung: Ralf Kutzer
Werbung: Martin Remann (Leitung),
Jeanette Haag

VERTRIEB

Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,00)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stöckelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computer.abo@pvg.de

Abonnement Österreich:

Leisure Service GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-577
E-Mail: bgenservice@service.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK

heckel GmbH, ein Unternehmen
der schloß sebadus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:

Zeitschrift ISSN:
Vertriebskategorie: VZ
Vertriebskategorie: VZ

PC Games Magazin

ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD

ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus

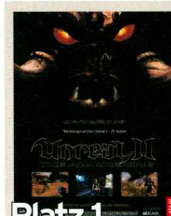
ISSN 1432-248X | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderung

von Adresse oder Bank-
verbindung etc.):
computer.abo@pvg.de

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verliehen Monat für Monat den Award für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 182).



Platz 1
Unreal 2 (Infogrames)

„Wir haben gehofft, dass unsere Anzeige aufgrund des übergrößen Real-Visu-
als auffallen würde. Die Anzeige kom-
muniert primär den nun endlich fest-
gestellten Release-Termin von Unreal
2, der sich ja bekanntermaßen leider
diverse Male verschoben hat. Darüber
hinaus wird die düstere und geheim-
nisvolle Atmosphäre von Unreal 2
über die Anzeige transportiert, um be-
reits im Vorfeld einen klaren Eindruck
von dem Spiel zu vermitteln.“

Stephan Pletsch, Produktmanager



Platz 2
Everquest (Ubi Soft)



Platz 3
Gollis Rollenspiele (Satum)

INSERENTEN

1&1	51	Exdos	22,23	Musik Produktiv	89
Alternate	158, 159, 160, 161	Electronic Arts	21, 39, 75	Okay Soft	103
AMS	26, 27	EPU	37	PC Spezialist	15
Aus	169	Expert	11	Pinnacle Systems	107
AVM	47	For Fox	83	Polyband	105
CAD	73	Frozen Silicon	167	Saitek	179
Close Up Posters	90, 91	Future	99	Satum	85, 87
Codemasters	97	Game	108, 128	Take 2	2
Computer Media	122, 123	GAM	19	Tematec	196
	157, 175, 187, 193	HighLight Film	59, 61	Ubi Soft	64, 65
Creative	45	Ides & Spiel	13	Vodafone	33
Dell	6, 7	Jöllenbeck	52	Woom	117
Devo	173	Konami	66	Westfalenhalle	81

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

02/03

KINOKRITIK
 Star Trek: Nemesis
 Solaris
 Spy Kids 2
 Reine Nervensache 2
 u. v. m.

NEU! NUR € 3,99 MIT

DVD

● MAKING-OF „REIGN OF FIRE“
 ● 14 NEUE KINOTRAILER
 ● ÜBER 70 MINUTEN INHALT

CATCH ME IF YOU CAN

11 Seiten
 Background
 Interviews
 Filmkritik

DICAPRIO VS. HANKS: GENIALES
 GANOVENSTÜCK VON STEVEN SPIELBERG

40 SCI-FI-GEHEIMTIPPS
 Diese DVDs sollten
 Sie sich anschauen!

**VORSCHAU
 2003**
 Die Kino-Hits des Jahres!

DVD-INHALT
 BITTE UMBLÄTERN

ÜBER 30 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN + TV-HIGHLIGHTS

Heimkino Mehrkanal-Rezeiver: 5 Geräte bis 998 Euro im WIDESCREEN-Test.	Movie-Planer Kino, DVD, Free-TV: Der ganze Filmmonat im Überblick.	Flammeninferno Die Herrschaft des Feuers: Bissartige Drachen bevölkern Erde und Kinosleinwand.
--	--	--

Sieh an: mit DVD!
 Trailer, Reportagen, Features,
 Tests u. v. m.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. |||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. |||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.



Februar 1993

Kurioses am Rande

Eine blaue Diskette pappt majestätisch auf dem Cover der PC Games 03/93. Daneben steht in großen Lettern geschrieben: „Spielbare Demo-Version des abenteuerlichen Weltraum-Rollenspiels **Whale's Voyage!**“ – heute, zehn Jahre später, liegt die Vollversion des Nachfolgers im Internet zum kostenlosen und natürlich legalen Download bereit (unter anderem auf www.vollversion.de). Der umfasst übrigens rund 39 MB, ist also knapp 28-mal so groß wie die Demo-Version des Vorgängers auf unserer Heft-Diskette. Hersteller Neo (**Die Völker, Der Clou!**) hat sich erst im Januar in Rockstar Vienna umbenannt.

Was wurde eigentlich aus ... Looking Glass?

Ultima Underworld 2, Der Meisterdieb 1, Der Meisterdieb 2, System Shock, System Shock 2 – die Liste der Spiele, die Looking Glass entwickelte, liest sich beeindruckend. Am 24. Mai 2000 gibt die Spielefirma trotzdem ihr Aus bekannt. Als Grund wird angeführt, dass sich die **Meisterdieb**-Serie für Publisher Eidos zwar gelohnt habe, Looking Glass als Entwicklerstudio aber keinen Profit machen konnte. Looking-Glass-Designer Randy Smith: „Traurigerweise ist die Chance, dass **Der Meisterdieb 3** jemals das Licht der Welt erblicken wird, gering. Und falls es geschehen sollte, dann ist es noch unwahrscheinlicher, dass das alte Looking-Glass-Team wieder mit von der Partie ist.“ Inzwischen ist Randy Smith bei Ion Storm beschäftigt, wo er unter der Studioleitung von Warren Spector an **Dark Project 3** weiterarbeitet. Und raten Sie mal, mit wem! Ein Großteil seiner alten Looking-Glass-Kollegen hat bei Ion Storm einen Vertrag unterschrieben. Ende gut, alles gut.



Hardwaretrends

XMS, EMS, High Memory, Upper Memory, Bahnhof. Als es noch kein spieltaugliches Windows gab, musste man sich mit DOS-Speichereinstellungen herum-schlagen. Grundsätzlich galt: Je aufwendiger das Spiel (**Ultima Underworld 2**), desto mehr Speicher war vonnöten. Insider wussten Dinge wie: Mittels Eintrag in die Autoexec.bat lässt sich der Maus-treiber in den hohen Speicherbe-reich laden, um mehr konventio-nellen Speicherplatz zu schaffen.

Die Top-5-Tests

1. **Dune 2** | Westwood
Dune 2 brachte den Stein der Ech-tzeit-Strategiespiele ins Rollen.
2. **The Incredible Machine** | Dynamix
Bizarre Apparaturen und Kettenreak-tionen – ein innovatives Denkspiel!
3. **Battle Chess 4000** | Interplay
Animierte Schachfiguren, Wahnsinn! Damalige Grafikwertung: 92%
4. **Police Quest 1 (VGA)** | Sierra
Der Adventure-Klassiker im Hochglanz-gewand: VGA-Grafik!
5. **Sim Life** | Maxis
Wie das Leben so spielt: Sim Life simuliert Leben.

Test des Monats

Ultima Underworld 2 von Looking Glass war seinerzeit eines der komplexesten und grafisch aufwendigsten PC-Rollenspiele auf dem Markt. „Auf der Festplatte schluckst dieser Gi-gant immerhin 13 MB“, heißt es in unserem Test. Für die detaillierte 3D-Grafik reichten damals durchschnittliche 25 MHz gar nicht mehr aus; **Ultima Underworld 2** verlangte mindestens nach einem 386er-DX, alles darunter ließ die aufwendige Optik im Schluckauf erstickern. Apropos Optik: Auch aus kürzester Entfernung ist von groben Pixeln kaum noch eine Spur zu erkennen“, schreiben wir dann enthusiastisch. Heute würden wir das wahrscheinlich anders sehen.



Am 05. März erscheint die PC Games 4/2003

VORSCHAU

Das Fantasy-Highlight **Spellforce** macht Fortschritte – wir zeigen sie. Auch **Black & White 2**, **Halo**, **GTA Vice City**, **Breed** und **Shinys Matrix** sind reif für ein Update. Und (endlich) zeigt Blue Byte erste Siedler 5-Bilder!

TEST

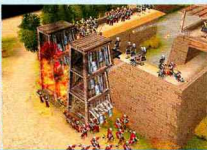
Fest zugesagt: **Praetorians**, das 3D-Taktikspiel der **Commandos**-Schöpfer. Außerdem im Test: Tom Clancy's Antiror-Thriller **Raven Shield**, die Weltraum-Saga **Freelancer** und das rasante **DTM Race Driver**.

TIPPS

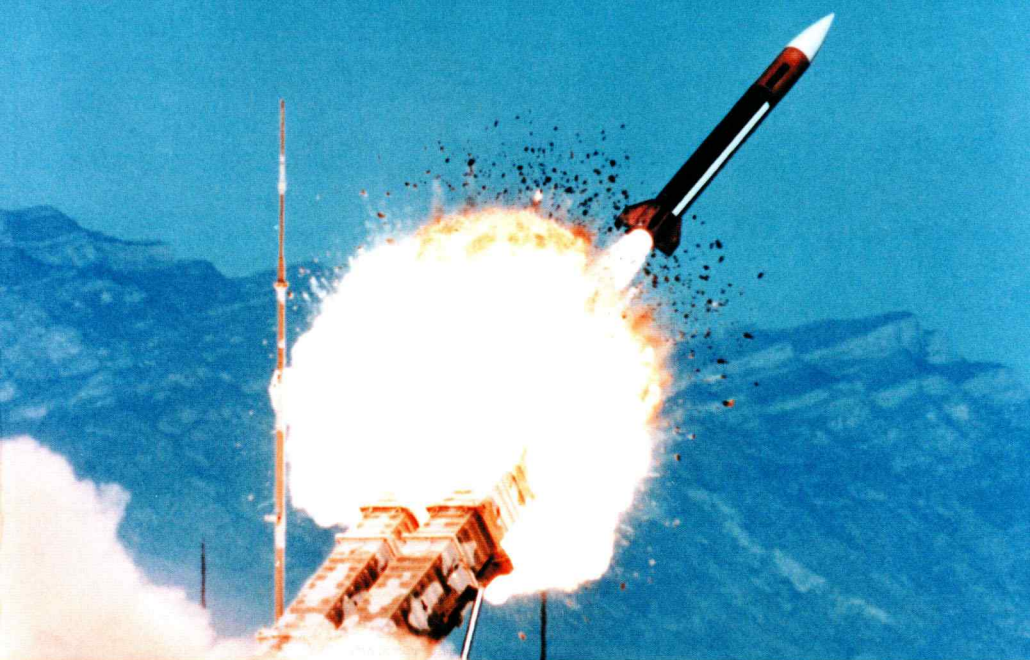
Die besten Waffen, die besten Taktiken, die geheimsten Secrets: Unsere Shooter-Profis nehmen **Unreal 2** auseinander, belagern **Praetorians**-Festungen und fahren die DTM-Konkurrenz in Grund und Boden.

CD/DVD

Oft gestellte Frage: „Wie läuft eigentlich **Unreal 2** auf meinem PC?“ Antwort: Probieren Sie's aus – die spielbare Demo gibt's bei PC Games. Außerdem: **Sim City 4** und **DTM Race Driver** zum Ausprobieren!



VORAB-Infos ab 04. März auf www.pcgames.de!

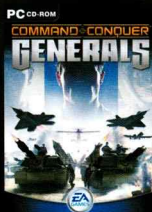


WER GESAGT HAT
'DIE FEDER IST MÄCHTIGER ALS DAS SCHWERT'
 KANNTÉ DIESE GEGNER NICHT.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfaltet sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der in der Waffenkammer ebenso zu Hause ist wie auf dem Schlachtfeld? Jemand, der eiskalt taktiert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generals.



COMMAND & CONQUER
GENERALS
www.generals.ea.com



Challenge Everything™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Command & Conquer, EA GAMES und das EA GAMES Logo sind Marken/Verhandelszeichen, eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken und Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™ Marke.

www.electronicarts.de

Change direction



► Homearena 5.1

€ 109,00*



► Immer im Kreis herum wird auf Dauer eintönig. Gerade-
wegs zu neuen Ufern bringt Sie die Special Edition **Aureon 5.1 Fun Games**, eine Soundkarte, die auf 6
Kanälen alles an Abwechslung herausholt, was in aktuellen Spielen steckt. Die beigelegten Top-Spiele Splinter Cell™,
Morrowind™ und Warcraft III™ liefern gleich den besten Beweis. Und das dazugehörige Headset sorgt dafür, dass Sie auch bei
größter Spannung nie die Orientierung verlieren. Ach ja, noch etwas: Die Surroundspeaker-Komplettlösung **Homearena 5.1**
versetzt Sie im Handumdrehen mitten hinein ins Geschehen! TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Electronic Partner, Expert,
Karstadt, Masters, MediaMarkt, MediMax, ProMarkt, RedZac, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum
Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter www.terratec.de.

Neu**

► Aureon 5.1 Fun Games

€ 99,99*

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**

MORROWIND™

WARCRAFT
III™

